kuifje

HET WEEKBLAD VOOR DE SUPER-JEUGD VAN 7 TOT 77 JAAR

N° 27
42e jaargang
30-6-87

REUZE VERHAAL HAZEL & OGAN



„Mag ik van jou de flipperaap?

"Ja!"

tjolk®

Kwartetspel

Tjolk is lekker overal en altijd.

Tjolk is nu helemaal onweerstaanbaar. Want bij elk driepak is gratis een heel leuk kwartet bijgesloten. Het komplete spel bestaat uit 8 kwartetten plus bijbehorend doosje.

Die Tjolk je in een mum bij elkaar, want Tjolk is toch ook jouw favoriet?

Het komplete spel kan alleen worden besteld door een volledig ingevulde betaalcheque (mèt naam en adres) à f 2,50 in een gefrankeerde envelop te sturen naar Riedel, Postbus 64, 6710 BB Ede.



Tjolk is lekker, overal en altijd.



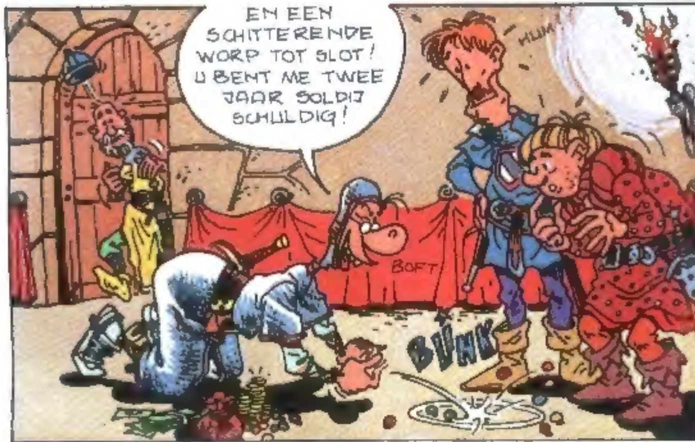
DRAKEN & KERKERS

ZWIER TREFT EEN HONDEKLUIF

















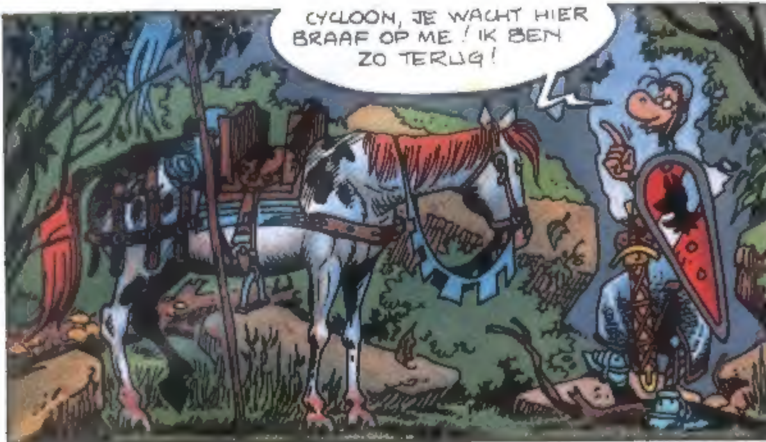




SLA OM



DRAKEN & KERKERS























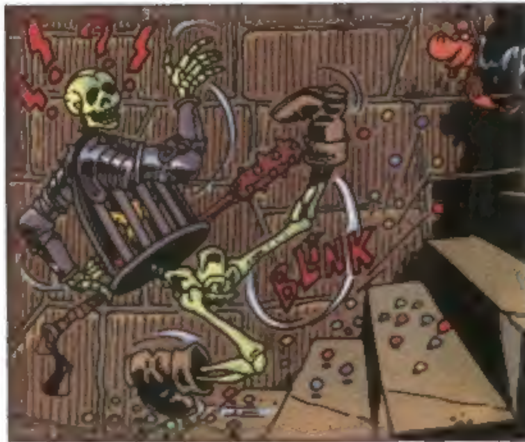
BOSSE
DARASSE

















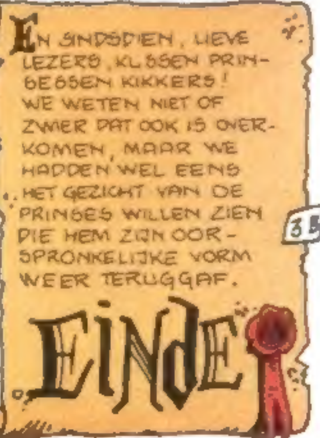












* JULLIE DENKEN TOCH NIET DAT WE JULLIE DE FORMULE GEVEN OM JE VRIENDJES IN KIKKERS TE VERANDEREN?



TIJDREIS BINNEN

In het vredige kamp dat doezelt in de septemberzoelte weerklinkt hoorngeschal. Iedereen springt op. Mannen stormen de tenten uit en krabbelen omhoog rond het kampvuur. Uitgeput nadert een verspieder. Hij schreeuwt tot ieder die het wil horen dat het vijandelijk leger nabij is, en dat het binnen een half uur hier zal zijn. Iedereen gordt zich aan tot de strijd. Schildknapen helpen hun heer. Maliënkolders worden aangetrokken, de gespen van kurassen en beenbeschermers vastgemaakt. De helm wordt opgezet. Overal stralen de bonte kleuren van schilden en standaarden. De wapens schitteren in de zon.
Onze groep stelt zich in slagorde op. Maar waar zijn de anderen? Het uitgestrekte terrein waar ons kamp is opgeslagen is nog vrij van tegenstanders. De zon brandt op de 25 kilo wapenrusting die een dertiende-eeuwse krijgsman bij zich draagt. De minuten worden uren. Er worden bevelen geschreeuwd, maar de ijzeren maliën knarsen tegen het staal van de helm en maken alles onverstaanbaar.
Daar zijn ze! Het vijandelijke legertje stelt zich aan het andere eind van het slagveld op. Wat voetvolk, een tiental ruiters en evenveel boogschutters. Ik probeer mijn geest leeg te maken en te denken aan de een of andere vechtbeweging die tijdens de training erg doeltreffend bleek. De boogschutters schieten hun eerste pijlen al af. Maar de afstand is te kort en het salvo gaat over ons heen. Het tweede salvo zal beter gericht zijn.
Dan stormt de cavalerie op ons af, met in zijn kielzog de infanteristen en de boogschutters die hun wapen verwisseld hebben. Dan volgt de klap. Het gekletter van schilden en wapens, de strijdkreten van de mannen, het gehinnik van de paarden vullen de atmosfeer. Weldra vormen de twee legers een verwarde kluwen. De strijd ontwikkelt zich tot een opeenvolging van tweegevechten. Maar de regels van het ridderlijk tweegevecht worden alleen binnen de toernooilijnen aangehouden. Hier gaat het erom je zijden en rug gedekt te houden zonder je tegenstander uit het oog te verliezen.
We vechten nog maar nauwelijks tien minuten en we voelen de uitputting al. Onze adem gaat sneller en het wapen wordt steeds zwaarder. Gelukkig blijkt de ridder met wie ik vecht ook vermoeid te raken. Onze slagen worden steeds stunteliger en het ritme vertraagt. Hij haalt uit voor een klap, boven zijn hoofd. Te langzaam! Instinctief profiteer ik ervan. Met mijn volle gewicht gooi ik hem omver. Zonder hem tijd te geven weer op te staan val ik hem met verdubbelde woede aan. Hij verweert zich goed en slaagt er op een gegeven moment bijna in weer op de been te komen. Maar in deze positie is het bijna onmogelijk een aanval af te slaan. En uiteindelijk weet ik hem in de buik te treffen. Dat is het sein voor mijn schildknaap om toe te snellen en hem de genadeslag te geven.
Nee, geen scène uit een ridderfilm of -roman. Elk jaar opnieuw zijn de « Middeleeuwse Ontmoetingen van Braine-le-Château » het kader voor dergelijke demonstraties. Achter al die bloeddorst schuilt een lange training, vergelijk-

EDERS BEREIK

baar met die van beroepsstuntmannen, en vooral een grote verantwoordelijkheid om anderen te treffen zonder ze te verwonden.
Misschien denk je dat zulke activiteiten uniek zijn. Maar de wederopstanding van het middeleeuwse gevecht is internationaal. Dergelijke groepen zijn natuurlijk te vinden in landen met een ridderlijke traditie, zoals Frankrijk, Engeland en Duitsland, maar ook in de Verenigde Staten. Ook al





heeft dat land maar 200 jaar geschiedenis, er worden heel wat riddertoernooien en veldslagen georganiseerd. Natuurlijk spannen de Engelsen, zoals bij alles wat naar traditie zweemt, de kroon.
Als treffend voorbeeld kunnen we het historisch genootschap «De Plantagenets» nemen, dat ieder jaar een schitterende middeleeuws schouwspel opvoert: de Slag bij Bosworth, waarbij Richard III zijn troon verloor ten gunste van Henry Tudor. De plaats is het authentieke slagveld. De strijdkrachten worden in hun historische positie opgesteld, en meer dan 200 krijgers in perfekt gecopieerde wapenrustingen storten zich in de strijd.
En we kunnen ook het uitstekende werk noemen van de Jousting Association, met stalen hand(schoen) geleid door Max Diamond. Deze groep, die erkend is door de Engelse Sportraad, organiseert elk weekend een groot toernooi op het kasteel Chilham. In 1985 wonnen ze een toernooi van de middeleeuwse ploeg van Frankrijk. Behalve dat ze voor film en tv hebben gewerkt, hebben ze hun schouwspel over de hele wereld vertoond (Australië, Zimbabwe, Zuid-Afrika, Canada, Borneo, enz...)
Als je een dag lang gewapende mannen, zó uit de Middeleeuwen wilt zien vechten, of als je zelf voelt dat je een ridderlijke ziel bezit, laat je niet langer frustreren. Hieronder volgen een paar contactadressen en data waarop je reconstructies van historische veldslagen kunt bijwonen, de koene daden op toernooien bewonderen of deelnemen aan de training met wapens en wapenrusting:

In Engeland:
— Elke zaterdag, zondag en feestdag presenteert de Jousting Association zijn toernooien te paard op het kasteel Chilham. Dit schouwspel omvat ook oefeningen met de steekpaal, ringsteken, enz. en het voetgevecht. Je kunt ook de training van de toekomstige ridders bijwonen, daar het genootschap een vechtschool bezit.
*Contact: Max of Joan Diamond, **British Jousting Center, Chilham Castel**, Chilham, **Kent** CT4 8DB. Tel.: Canterburry (0227)730704.*
— Als je meer voelt voor de grote veldslagen, zorg dan dat je die bij Bosworth niet mist, elk jaar rond 22 augustus (de historische datum). De slag wordt georganiseerd door het National Domesday Committee. Informatie in Londen: Tel.: 00-44-1-735.66.33.

In Frankrijk, Duitsland en Nederland
— Helaas beschikken we op dit moment niet over het contactadres en het programma van de Franse groep van Cailles Roab. Ook voor Nederland en Duitsland hebben we geen verdere informatie.

In België
— De Compagnons de la Sainte-Croix nemen begin juni deel aan een gevecht tegen ruiterij in Nijvel. Op 13 juni zijn ze in Anderlecht bij de ommegang van de Reus van Aumale, waar ze tweegevechten zullen leveren. Op 16 en 17 september geven ze op het kasteel Braine een demonstratie van een grote veldslag aan het eind van de veertiende eeuw (voetgevechten, cavalerie, boogschutters, artillerie, enz.)
Contact: Rencontres Médiévales de Braine-le-Château. Mme Bernadette Tamigniau. C.C.A.S.C., rue Latour 43 B, 1440 Braine-le-Château. Tel.: 02/366.20.49.
Deze groep leidt ook mensen op in middeleeuwe vechttechnieken.
Contact: Serge Bosmans, Bijenkorfstraat 3, 1030 Brussel. Tel.: 02/215.62.99 van 10 tot 14 uur en 's avonds vanaf 17 uur voor de training in Brussel, en André de Thier. Tel.: 010/42.05.10 voor de training in Louvain-la-Neuve.

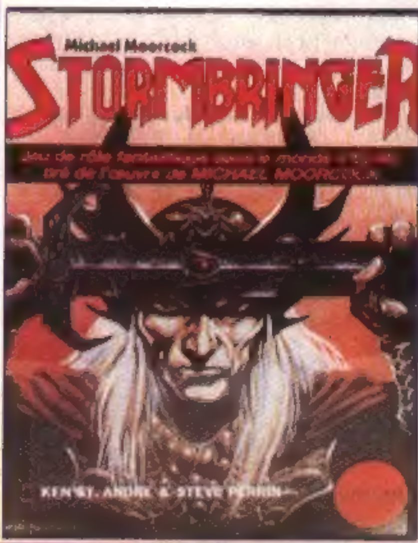


EEN KEUZE ROLLENSPELLEN



GHOSTBUSTERS
UITGEVER: West End Games
VERSCHIJNINGSJAAR: 1986
THEMA: Humor, spoken
INSPIRATIE: de gelijknamige film
VERKRIJGBAAR IN: Engels
Een daverend spel dat de lachspieren flink aan het werk zet. Het avontuur speelt zich af in de Verenigde Staten, waar het blijkt te krioelen van de spoken van allerlei soort, de een nog lachwekkender dan de ander. Heerlijke ontspanning.

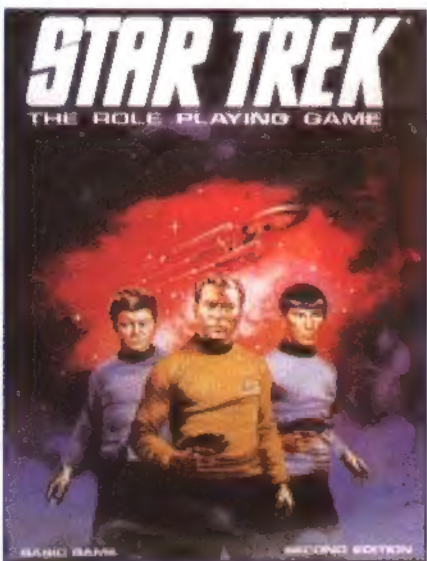
STORMBRINGER
UITGEVER: ORIFLAM
VERSCHIJNINGSJAAR: 1981
THEMA: Fantasie-Middeleeuwen
INSPIRATIE: De Elric-cyclus
VERKRIJGBAAR IN: Engels, Frans
Dit spel is geïnspireerd op de verhalen over Elric de Geestenbezweerder van Michael Moorcock. Deze legendarische held, vorst van Melnibone, laatste afstammeling van het keizerlijk geslacht van een decadente beschaving was eens door allen gevreesd om zijn kennis van de demonen. Het bijzondere van dit spel is de benadering van de toverkunst. Alles is mogelijk, maar je moet wel een verbond sluiten met demonen, en iedereen weet hoe boosaardig en onredelijk die beestjes kunnen zijn.
De tovenarij-regels kunnen in het begin wat verwarrend zijn, maar als je dat eenmaal door hebt is het spel heel eenvoudig en aangenaam.





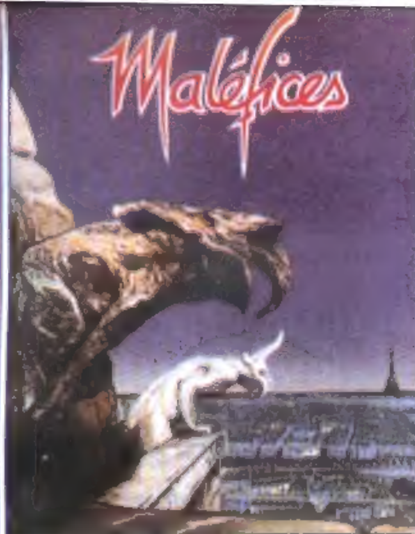
DE OPROEP VAN CTHULHU
UITGEVER: Jeux Descartes
VERSCHIJNINGSJAAR: 1981
THEMA: Griezelverhalen
INSPIRATIE: de mythologie van H.P. Lovecraft
VERKRIJGBAAR IN: Engels, Frans, Duits
Een schitterend spel, zowel wat betreft het thema als de uitwerking. De helden, speurders en andere hoofdpersonen krijgen te maken met een onuitsprekelijke verschrikking uit het diepste der tijden, de aarde en zijn bewoners te overheersen. Wezens die zo machtig zijn dat het vaak beter loont ze met verfijning te bestrijden dan met wapens. Een uitstekend spel om verhitte geesten te kalmeren.

STAR TREK
UITGEVER: FASA Corp.
VERSCHIJNINGSJAAR: 1983
THEMA: Science Fiction
INSPIRATIE: de gelijknamige films
VERKRIJGBAAR IN: Engels
Je bent aan boord van een ruimteschip, waarschijnlijk op een belangrijke post, en je wordt geconfronteerd met allerlei akelige ontmoetingen die je kunt hebben in de ruimte, terwijl de bemanning zelf ook voortdurend de grenzen van het mogelijke tracht te overschrijden. Een goed spel, makkelijk aan te passen voor 'live'-partijen of voor gekostumeerde demonstraties. Een enkel punt van kritiek is dat er geen andere gadges voorhanden zijn dan degene die ook in de films voorkomen.



KERKERS EN DRAKEN
UITGEVER: TSR Inc
VERSCHIJNINGSJAAR: 1974
THEMA: Fantasie-Middeleeuwen
INSPIRATIE: In de ban van de Ring, De Hobbit
VERKRIJGBAAR IN: Engels, Frans
Het eerste rollenspel, met tovenaars, elfen en orks, dat je onderdompelt in de fabelwereld van de heroic fantasy. Er is heel wat kritiek uit te oefenen op het ontwerp en de waarschijnlijkheid van de regels, omdat er inmiddels betere ontwerpen zijn, maar het blijft zonder twijfel het populairste en meest gespeelde spel ter wereld.
Een eerbewijs dus aan deze eersteling die inmiddels een reus werd.



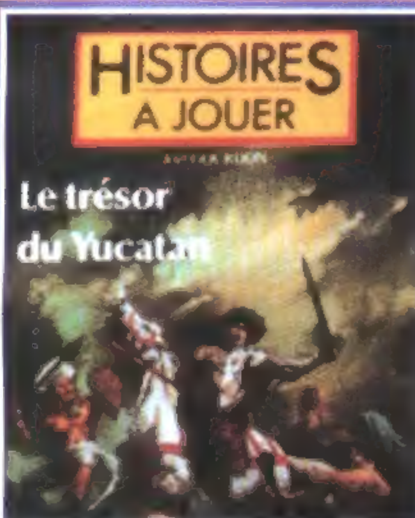


MALEFICES

UITGEVER: Jeux Descartes
VERSCHIJNINGSJAAR: 1985
THEMA: Griezelen
INSPIRATIE: Jean Ray, BR Bruss
VERKRIJGBAAR IN: Frans

Dit spel speelt zich af in het Frankrijk rond 1900 en heeft betrekking op oude verhalen en legenden. De sfeer is drukkend en angstaanjagend. Vervloekingen, vampiers en weerwolven passeren de revue. De figuur van Mephisto Pheles overheerst en bezorgt elke partij zijn portie spanning en sensatie. Net als De Oproep van Cthulhu is dit spel uitstekend geschikt voor nachtelijke partijen bij kaarslicht.

De regels van een bedrieglijke eenvoud en nieuwe personages duiken met adembenemende snelheid op.



DE SCHAT VAN YUCATAN

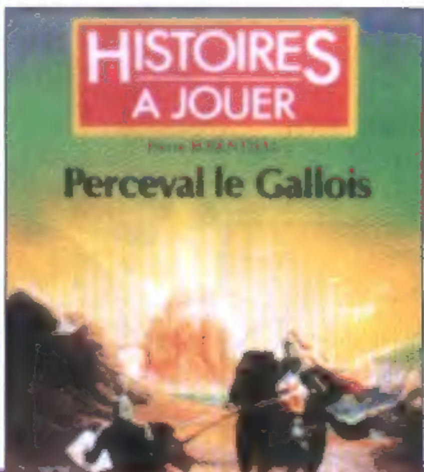
UITGEVER: Press Pocket
VERSCHIJNINGSJAAR: 1987
THEMA: Geschiedenis om te spelen
INSPIRATIE: De grote veroveringstochten

Verteerd door de goudkoorts ben je op zoek naar de fabelachtige schat van de Maya's. Maar voor je naar Europa kunt terugkeren met een galjoen boordevol goud en juwelen, krijg je te maken met de gevaren van het oerwoud, de trotse conquistado-

PERCEVAL DE GALLIËR

UITGEVER: Press Pocket
VERSCHIJNINGSJAAR: 1987
THEMA: Geschiedenis om te spelen
INSPIRATIE: De Ridders van de Ronde Tafel

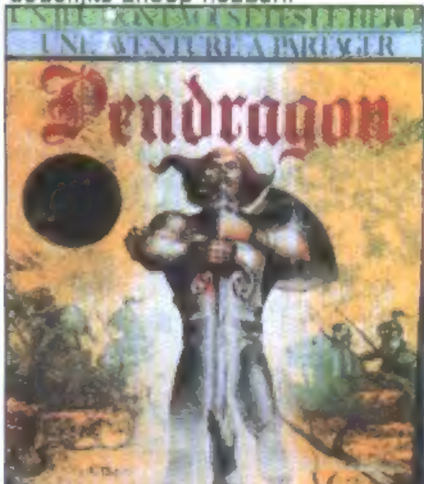
Het waren legendarische tijden: de schaduw van de oude goden lagen nog over de aarde en de priesters moesten de strijd aanbinden met wijzen en tovenaars. In die tijd kon een jonge boer, als hij een zuiver hart en een trefzekere hand had, ridder worden, om de legendarische koning Arthur Pendragon te dienen.



PENDRAGON

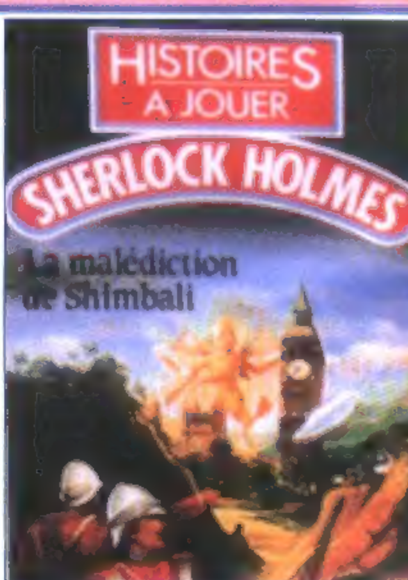
UITGEVER: Gallimard
VERSCHIJNINGSJAAR: 1985
THEMA: Fantastische Middeleeuwen
INSPIRATIE: De ridders van de Ronde Tafel
VERKRIJGBAAR IN: Engels, Frans

De Franse versie is in feite een vertaling van de Engelse. Afgezien van een paar vertaalfouten biedt het spel eenvoudige en doeltreffende regels. Je kunt er de adembenemende avonturen mee beleven van de ridders en schildknapen van het rijk van koning Arthur Pendragon. Het spel speelt zich af rond de zesde eeuw van onze jaartelling, in een Engeland dat vele verschillende culturen en godsdiensten telt. Het is een leuk spel, maar pas op: de regels van de ridderschap zijn streng en de toernooien kunnen een dodelijke afloop hebben.





Er is nog een andere manier om rollenspellen te spelen, vooral als je geen partner hebt en je plotseling zin krijgt om te spelen. Om je te helpen zijn er dan boeken waarin jij de held bent, verhalen om na te spelen... In je eentje.
Natuurlijk heeft dat maar weinig te maken met de echte rollenspelen in de gebruikelijke zin, maar bij gebrek aan beter...



DE VERVLOEKING VAN SHIMBALI

UITGEVER: Press Pocket
VERSCHIJNINGSJAAR: 1986
THEMA: geschiedenis om te spelen
INSPIRATIE: Sherlock Holmes

« De doden verrijzen uit de aarde en de schaduw van Kali zal u omhullen. Het uur van onze wraak is gekomen. » Zo luidt de vervloeking van Shimbali. Deze woorden, sinds lang vergeten, vinden hun weerklank twintig jaar later, met de dood van een voormalig officier uit India. Sherlock Holmes doet een beroep op jou om deze zaak op te helderen. Maar je moet wel snel zijn, want de vervloeking wacht niet...

Met speciale dank aan het warenhuis Méoludic voor het lenen van de spellen voor de foto's.

FOTO'S: **E.PONCIN**



KONING ARTHUR

KONING ARTHUR BRACHT HEEL WAT TIJD DOOR MET ZOEKEN: EEN TOVERZWAARD, HET SCHILD VAN THOR EN EEN KIND MET ZACHTE OGEN (JAWEL) - DAT GAAT JE NIET IN JE KOUWE KLEREN ZITTEN. OM ZIJN DOEL TE BEREIKEN MOEST HIJ ONDER MEER EEN HELE SERIE DRAKEN BEVECHTEN...

HOLY GHOST!

HELL!

MY GOD!

GOOD GRACIOUS!

BLOOD AND GUTS!





ANECDOTE:

NA EEN DRINKGELAG STELDE KONING ARTHUR ZIJN RIDDERS VOOR HEM TE HELPEN BIJ ZIJN QUEESTE NAAR DE GRAAL. ZE GINGEN METEEN OP PAD. TWEE WERDEN ER AANGEHOUDEN WEGENS OPENBARE DRONKENSCHAP, EN EEN DERDE SLOEG VIJF MAAL OVER DE KOP EN BELANDDE MET ZIJN ROS TEGEN EEN BOOM.


DE DRAAK
De draak heeft een lange nek (op voorschrift van de brandweer)
De staartpunt van de draak doet dienst als anker.
De draak heeft gewoonlijk geen vlekken op zijn rug, maar deze heeft rode hond.
Onder de schubben bevindt zich een veiligheidsklep.
Hij heeft een dikke buik (gevuld met butaangas)
(voor het vliegen gebruikt hy helium).
De staart van de draak is erg lang; wel 18 maal zo lang als zijn lichaam.
338 DiDGE 87



Rollen Spellen: Dolle Spellen!

Drie Ringen voor de elfen-koningen op aard',
Zeven voor de Dwergvorsten in hun zalen schoon,
Negen voor de Mensen, die de dood niet spaart,
Eén voor de Zwarte Heerser op zijn zwarte troon
In Mordor, waar de schimmen zijn,
Eén Ring om allen te regeren, Eén Ring om hen te vinden,
Eén Ring die hen brengen zal en in duisternis binden,
In Mordor, waar de schimmen zijn.

Deze tekst dateert uit oeroude tijden en werd aangetroffen op de schutbladen van het eerbiedwaardige boek dat «In de Ban van de Ring» heet, geschreven werd door de roemruchte J.R.R. Tolkien, en verscheen in de sombere, lang vervlogen jaren 50.
Het boek, waaraan hij zo'n veertig jaar werkte en waarin hij een nieuwe vorm van fantastische literatuur schiep, werd al snel een monument van de heroic fantasy.
Wat ons nu echter interesseert is dat deze titel ook verbonden is met een nieuw soort spel met een revolutionaire achtergrond. Jullie hebben het al begrepen: het gaat om «KERKERS EN DRAKEN», het eerste van de rollenspellen.

Een beetje geschiedenis

Het avontuur begint in 1970, als een groepje spelers van «Wargames» (simulatiespelen) een boekje met spelregels op de markt brengt bestemd voor een oorlogsspel met figuurtjes dat «CHAINMAIL» heet. Er bestaan dan weliswaar al oudere spelregels, maar Chainmail had iets speciaals waarover de puristen bijzonder verontwaardigd waren. Het was namelijk mogelijk om legers tegenover elkaar te stellen die historisch gezien volledig onvergelijkbaar waren. Bovendien was het mogelijk te spelen met fantasiefiguren als reuzen, orks en andere mythologische creaturen. En als toppunt konden de soldaten gebruik maken van toverkunsten.
In dat alles is al de hand te herkennen van Gary Gygax, die nu wereldberoemd is door het spel dat hij ontwierp en dat niets anders is dan een verdere ontwikkeling van Chainmail, te weten «KERKERS EN DRAKEN».
Hoewel het begin moeilijk was (de gevestigde spellenAHuitgevers weigerden het spel), verloor Gary Gygax de hoop niet en hij bleek gelijk te hebben. In 1974 sticht hij met Dave Anderson «Tactical Studies Rules» (TSR) en bracht de eerste versie van «KERKERS EN DRAKEN» uit.
Al snel sloeg het spel aan, en de versies volgden elkaar op, tot er in 1982 meer dan 2.000.000 exemplaren verkocht waren. En het spreekt vanzelf dat heel wat traditionele uitgevers lachten als een boer die kiespijn heeft.
Het verschijnsel «KERKERS EN DRAKEN» komt in een stroomversnelling als, in 1981, de media zich erop storten er erover spreken... te snel en te ongunstig.
De spelers worden al gauw uitgemaakt voor «zonderlingen» en «gekken», voor «grote kinderen» en «Kerkers en Draken» wordt vergeleken met «diefje-met-verlos» en «indianen en cowboys», met spelregels zo dik als woordenboeken die echter terug te brengen zijn tot het gooien met dobbelstenen van de meest uiteenlopende vormen. Erger nog: de spelers worden vaak in verband gebracht met sekten, want ze spelen met demonen en andere helse creaturen.
Maar het enthousiasme groeit, en van Lake Geneva in Wisconsin bereikt het Engeland, Duitsland, Frankrijk, België en Nederland, naarmate de vertalingen verschijnen.
Overal ter wereld worden steeds grotere manifestaties gehouden, van kleine vergaderingen voor ingewijden tot de grote openbare salon. Zo zal België in het kader van de «Hobby 87» beurs zijn eerste Internationale Salon van Simulatiespellen houden in het Tentoonstellingspaleis in Heyzel, van 26/9 tot 04/10/1987, georganiseerd door het Belgisch genootschap voor de bevordering van Simulatie- en Strategiespellen.

Met de hand bewerkte figuurtjes voor het rollenspel: wat een weergave!



Een rollenspel, wat is dat?

Er zijn al heel wat interpretaties gegeven in de ontelbare artikelen die tot nu toe verschenen zijn, en elk ervan bevat ongetwijfeld een stukje van de waarheid, een visie, een oordeel. Het herhalen van wat al honderd keer gezegd is is daarom niet zo interessant, maar er is een originele manier om het rollenspel te verklaren, en wel deze:
je neemt vast ook wel eens een roman of fantastisch verhaal ter hand, en je hebt je vast ook wel eens verplaatst in de gevoelens van de held van het verhaal.
Hetzelfde geldt voor de film: films kunnen bijzonder treffen, en dat is zelfs een kwaliteitsnorm.
Hoe vaak onderneemt de held een actie die hem fataal zal worden, hoe vaak voelde je je niet gefrustreerd omdat hij hem had kunnen vertellen dat hij op zijn noodlot afstevende? Maar je kon nu eenmaal niets doen, en het verhaal gaat onverstoorbaar voort, zonder dat je iets aan de situatie hebt kunnen veranderen.
Treur er maar niet meer om, want daar kan het rollenspel je nu juist helpen. Net als een boek of een film bevat een rollenspel een scenario, bepaald door de Spelmeester, en helden om het avontuur te beleven. Het verschil is alleen dat jij, de speler, het verloop van

het verhaal kunt beïnvloeden. Het avontuur komt tot stand naarmate het spel verloopt. Hetzelfde scenario kan op deze manier wel tien maal gespeeld worden (door verschillende spelers) zonder dat de afloop één keer hetzelfde is.


Het decor en de hoofdrolspelers zijn klaar, het spel kan beginnen.

Dokter, ik doe aan rollenspellen, is dat ernstig?

Ach, iedereen weet hoe vroeger barden en minstrelen werden gewaardeerd. Maar onze beschaving is tegenwoordig geneigd dichters te vervangen door belastingontvangers en minstrelen door computers. Het rollenspel herstelt een beetje ons geestelijk evenwicht.
Het moeilijkste blijft de anderen te laten begrijpen dat we niet gek zijn en geen marsmannetjes, geen zonderlingen en nog minder leden van een geheimzinnige sekte.

«Spelmeester» zei je?
Hij is een soort «scheidsrechter» en je zou hem als de «verteller» kunnen beschouwen.
De titel «Spelmeester» komt van de Engelse term voor de scheidsrechter in het eerste spel, de «Dungeon master». Inmiddels noemen ze hem aan de overkant van het Kanaal «referee», wat hetzelfde is als ons «scheidsrechter».

Wat is zijn rol?
De scheidsrechter moet een intrige scheppen, een avontuur, personen die daarin verwikkeld zijn, een achtergrond, een sfeer, kortom; alle elementen die de spelers in staat stellen zich thuis te voelen in de wereld waarin hun figuren spelen, zodat ze het scenario echt kunnen BELEVEN!
Als het scenario klaar is nodigt hij de spelers uit en vertrouwt elk van hen de figuur toe die ze moeten belichamen. Na die administratieve formaliteiten wordt het ernst; de figuren stellen zich voor en worden bekend gemaakt met de taak die hen wordt toevertrouwd in de strijd tegen de afschuwelijke...
Vanaf dat moment is de taak van de scheidsrechter het interpreteren van de daden van de spelers en het beïnvloeden van de loop van het scenario.

Ja, maar.. wie wint er nou?
Weer een belangrijk punt waarin rollenspellen verschillen van zogenaamde conventionele spellen: er zijn geen winnaars en verliezers, zowel wat betreft de spelers onderling als wat betreft de scheidsrechter tegenover de spelers.

Maar wat [redacted] dan het doel van dat spel?
Het gaat alleen maar om het spel, in de meest pure zin van het woord, ontdaan van elke competitiegeest, die in het dagelijks leven [redacted] voldoende aan bod komt.

Ik heb het door!
«Nou heb ik het helemaal door,» denk je misschien, en snelt naar de winkel om je «Kerkers en Draken» te kopen, nodigt een paar makkers uit en gaat aan de slag.
Kalm aan, alsjeblieft! Dat is de beste kans op een teleurstelling, om het een vervelend spel te vinden en er niks meer mee te maken willen hebben. Een speler kun je misschien binnen een paar minuten worden, maar het duurt maanden zo niet jaren voor je een doorkneed Spelmeester bent (en dat betekent nog niet eens: een goed Spelmeester).

Maar dokter, wat moet ik dan?
Ten eerste: zoek een vriend die deze oeroude kunst beheerst en smeek hem zo goed te zijn jou één partij te laten meespelen.
De eerste kaap is nu genomen, en de ziekte heeft al bezit van je genomen, het virus is in je, en je hebt geen enkele behoefte aan een behandeling, in tegendeel, je gaat verder. Al gauw wil je niets liever dan net zo worden als je bewonderde meester, en smeek je hem enkele druppeltjes van zijn onmetelijke wijsheid tot jou door te laten sijpelen.
Een paar «aahs» en «oohs» later is hij zelfs bereid je een paar van de fijnere trucjes en kneepjes van het vak te leren!
En dan dringt de grote verontwaardiging je hart binnen en je zegt: «maar dat is toch stomeenvoudig!»
Dan besef je dat die zo vereerde Spelmeester niets meer is dan een armzalige volksverlakker, die alleen maar improviseert en willekeurig beslissingen neemt.
En dan stort je je in het grote avontuur, vastbesloten die zogenaamde Spelmeester van schaamte te doen verbleken.
Oh, je hebt niet echt ongelijk, want zo moeilijk is het niet om Spelmeester te zijn, maar het is meestal pas na een periode van gestuntel die van 6 maanden tot 2 jaar kan duren, voor je daarvan overtuigd bent. Eigenlijk blijkt die Spelmeester zo kwaad nog niet, eigenlijk was hij best goed!
En om de cirkel rond te maken vraagt op een dag een van je spelers je of je hem kunt uitleggen hoe je Spelmeester moet worden. Dan word je bewonderd, geëerbiedigd, bewierookt en tenslotte, veel later, gewaardeerd. Maar het doet er niet toe. Het voortbestaan van het Ras der Spelmeesters is verzekerd.

Mark Valckenaers

FOTO'S; [redacted] PONCIN

Wil je er meer van weten?
— Jeu de Rôle van Gildas Sagot, verschenen bij Gallimard
— Fantasy Role Playing verschenen bij uitgeverij Patrick Stephans Ltd.

EEN PAAR NUTTIGE ADRESSEN:
CLUBS: Scrijf naar de Fédération des Organisations de Loisirs Ludiques Evolués (F.O.L.L.E.)
in Brussel: Waversestwg 1739 a, 1160 Brussel
in Sint-Niklaas: The light brigade — Kokkelbeekstraat 181
Voor Nederland: Bijeenkomst in fort «De gagel» op de Gageldijk in Utrecht; Club Ducosim ook in Utrecht.
Winkels:
in Brussel: Random Encounter, 172 Kroonlaan, 1050 Brussel
Dédale, Galerie de Cinquantenaire, 1040 Brussel
in Sint Niklaas: Tin Soldiers Shop, Kokkelbeekstraat 181, 2700 St. Niklaas
Voor Nederland: Broese Kemink in Utrecht.

De Spelmeester schept een denkbeeldige wereld waarin de spelers zich moeten bewegen... hij is beurtelings, gangmaker, scheidsrechter, verteller...

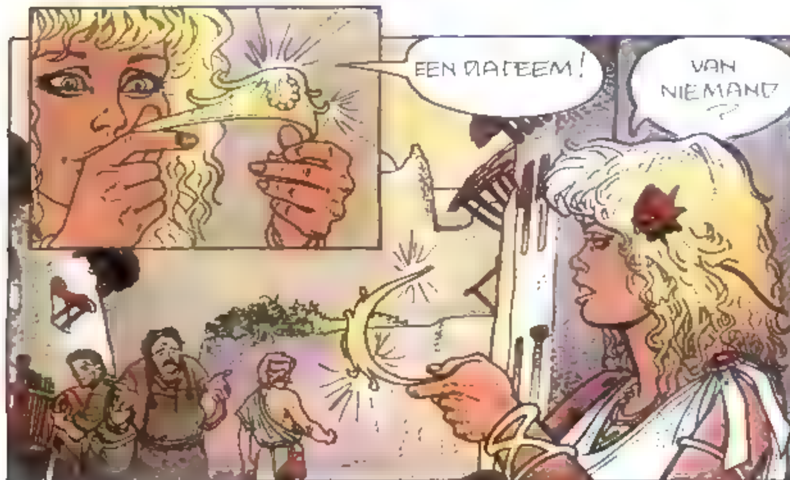




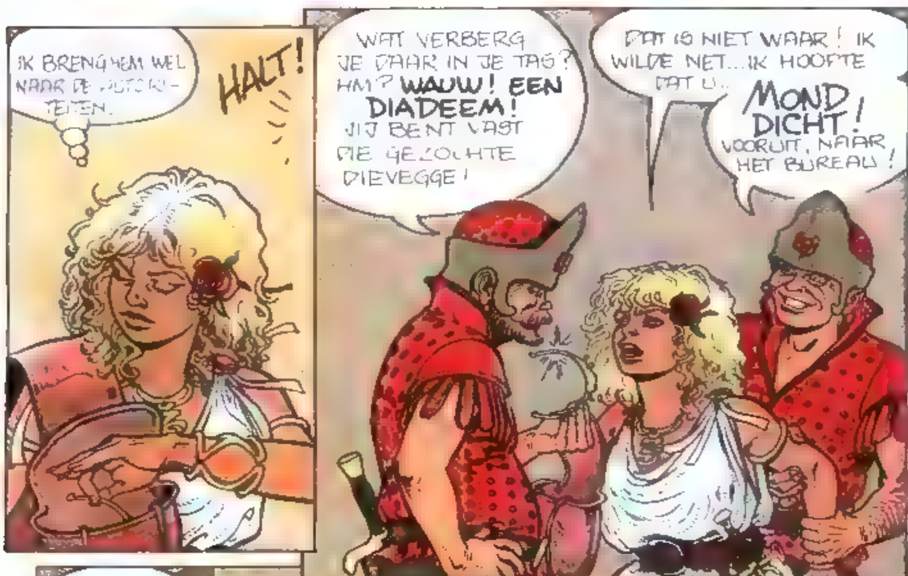


ARIA

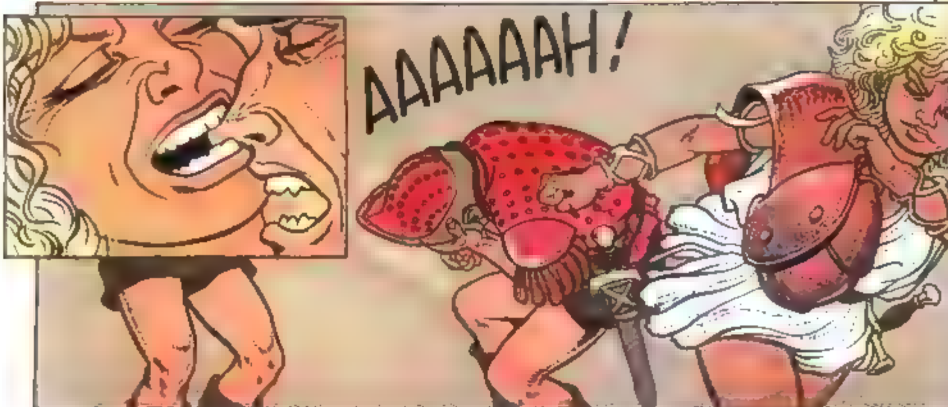
SAMENVATTING: Een historicus heeft een schrift ontdekt in het graf van een profeet waarin de wereldse voorspellingen opgenomen werden. Maar het werk is uitgedrukt in onbegrijpelijke termen. Ondertussen, komt Aria aan in het kleine stadje

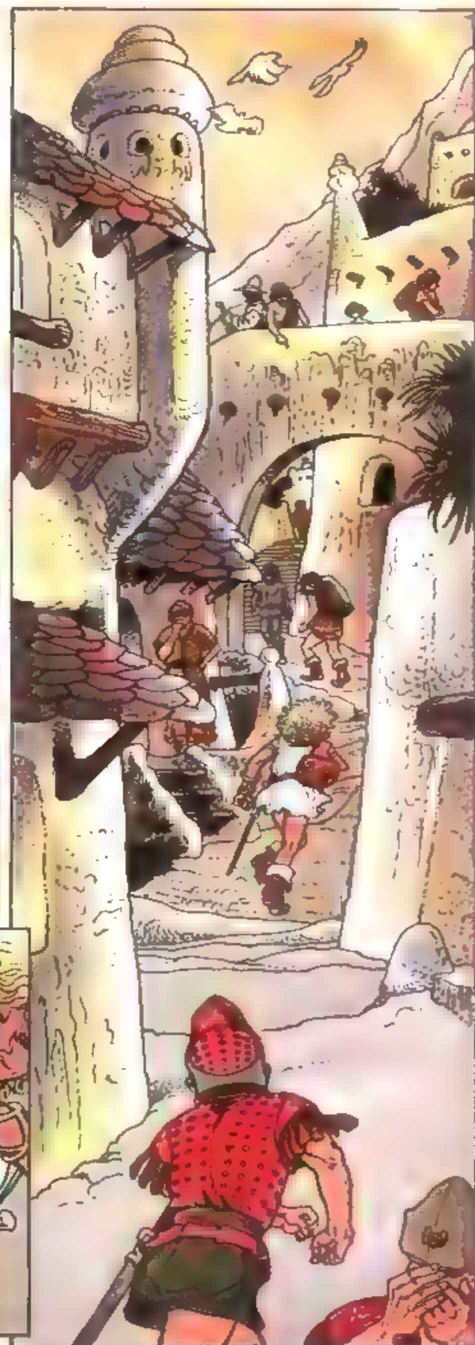












SLA OM



ARIA

MICHEL WEYLAND



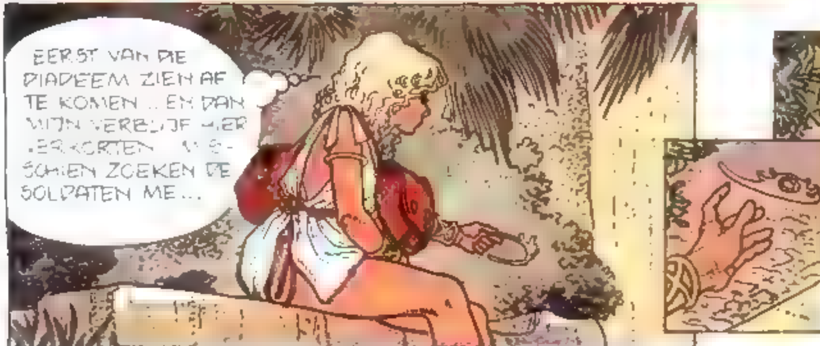




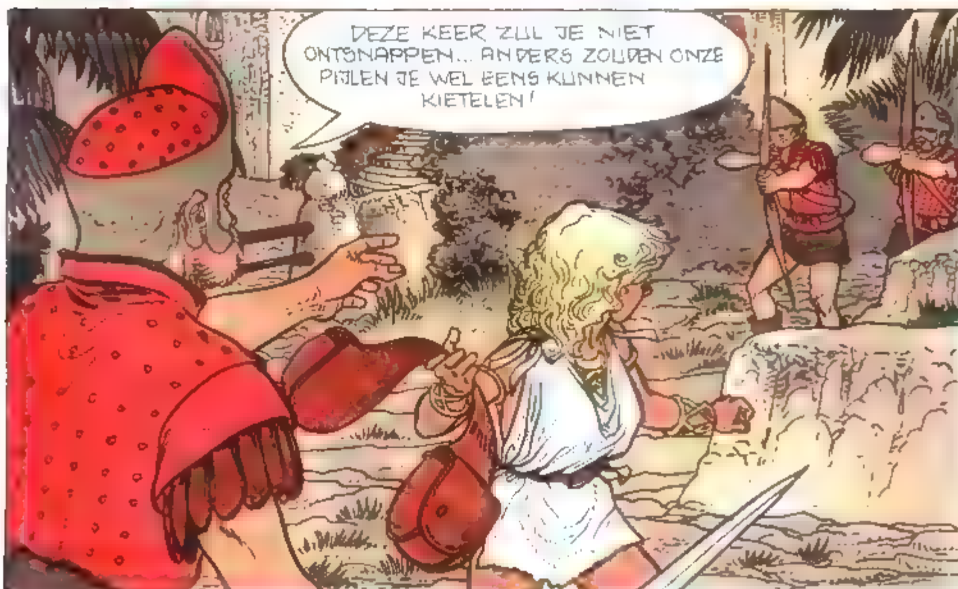

HUM... KENNELIJK HEEFT DE MAAN TE MAKEN MET HET VOLTOOIEN VAN HET WERK VAN PHAËLGAL. DE VERBINDING BOEK-MAAN-VROUW-GORNEX IS ... HET LIGT OP HET PUNTJE VAN MIJN TONG... IK KOM ER MAAR NIET OP...
DAT IS HET! IK HEB DE OPLOSSING!


WE ZORGEN DAT WE EEN GORNEX TE PAKKEN KRIJGEN. WE TOOIEN ER EEN VROUW MEE DIE HET BOEK VAN PHAËLGAL ZAL LEZEN EN HET VERTALEN! HOE? DANKZIJ DE HELDERZIENDHEID DIE DE GORNEX HAAR VERLEENT.
GEWELDIG! NOU JA... ALS HET WAAR WAS. EN DIE EENOGIGE ENGEL, DIE VERGEET JE...


GRAPPIG VERHAAL... HEB JE HET ZELF BEDACHT?
NEE, HET IS EEN VAN ONZE LEGENDEN... GOED, IK MOET GAAN, MIJN WERK WACHT! ZIE IK JE NOG EENS?


EERST VAN DIE DIADEEM ZIEN AF TE KOMEN... EN DAN MIJN VERBLIJF HIER VERKORTEN. MISSCHIEN ZOEKEN DE SOLDATEN ME...




DEZE KEER ZUL JE NIET ONTSNAPPEN... ANDERS ZOUDEN ONZE PIJLEN JE WEL EENS KUNNEN KIETELEN!



SLA OM



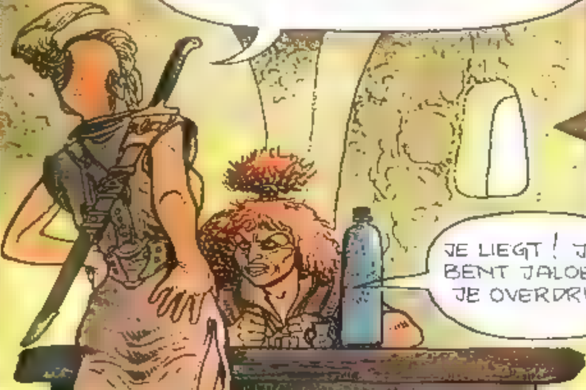
ARIA

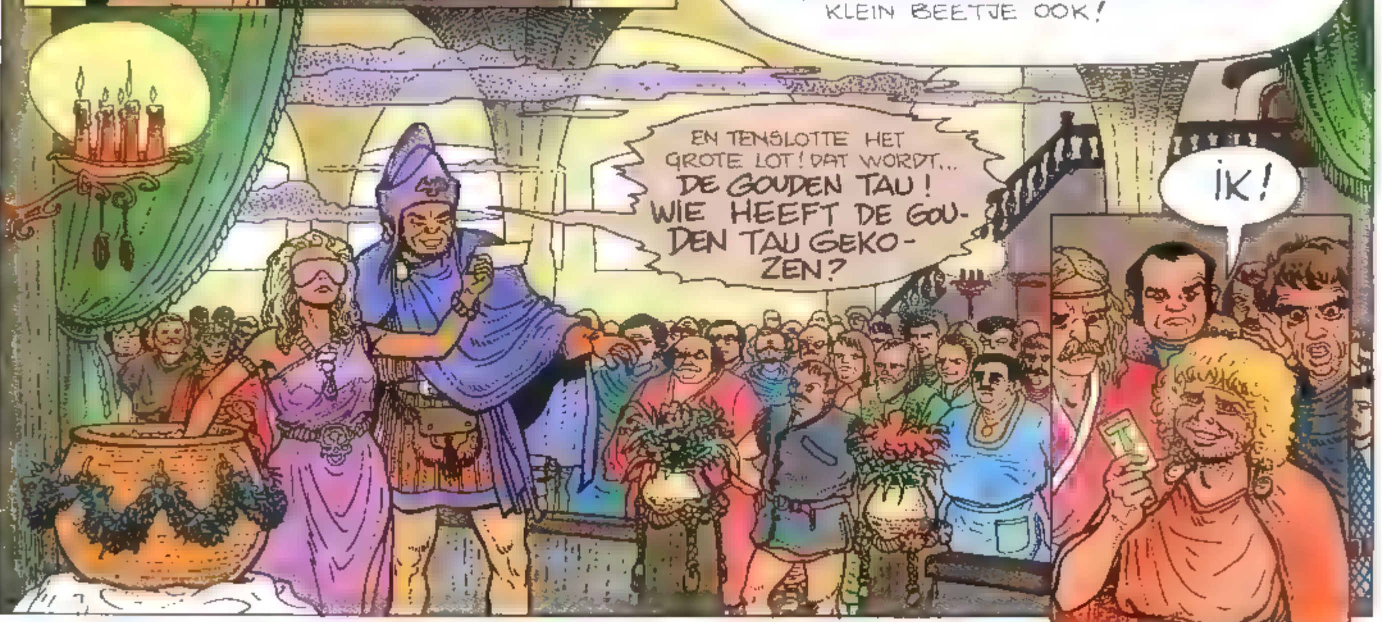
DE MERIDIAAN VAN POSIDONIA, HET 8e ALBUM VAN MIJN AVONTUREN, IS PAS VERSCHENEN BIJ DE LOMBARD UITGAVEN.













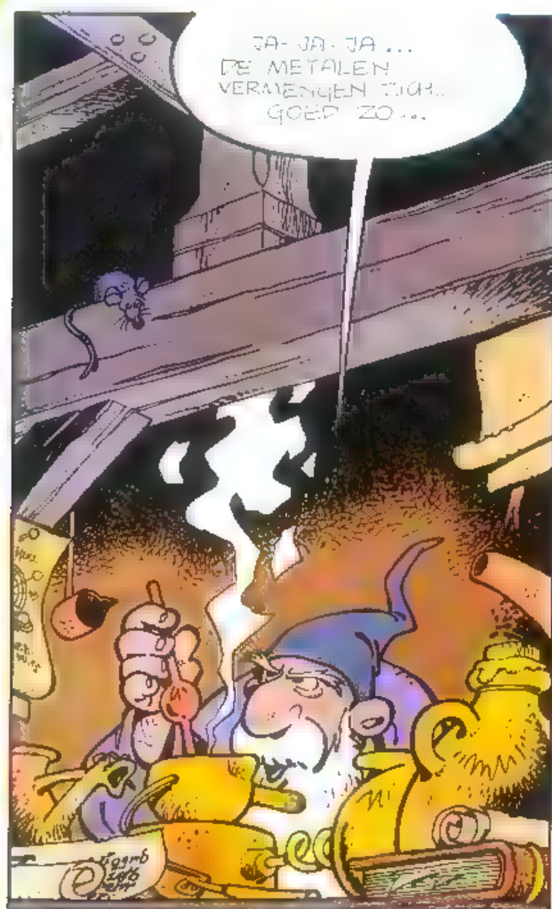
wordt vervolgd

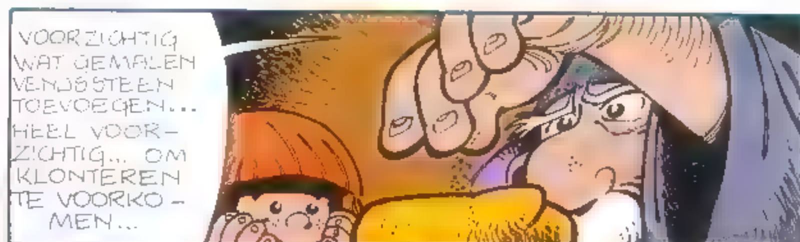


Hugo

BEDU

DE FORMULE





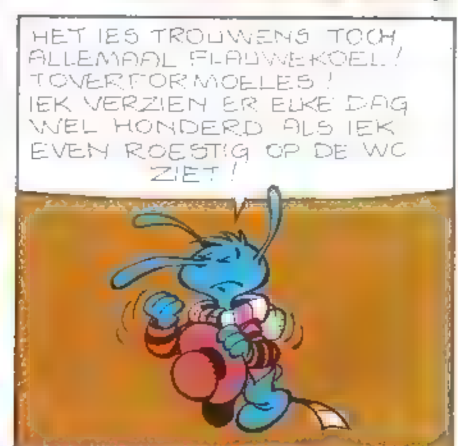




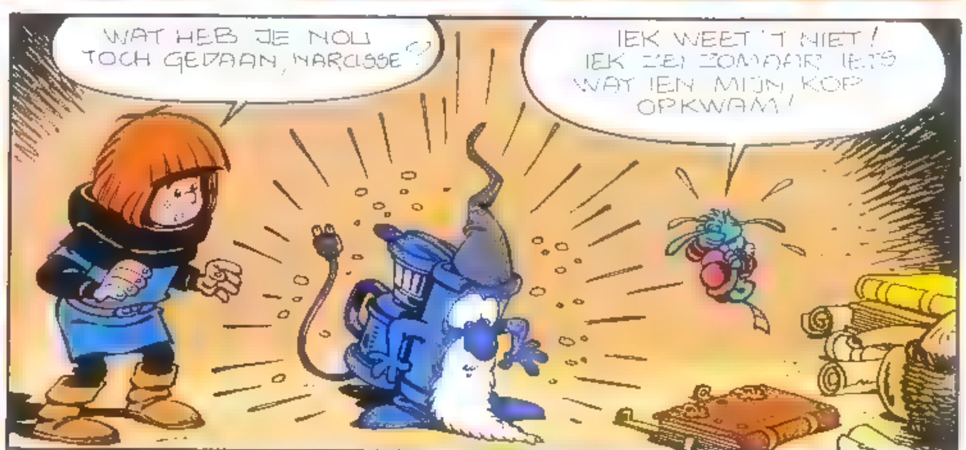








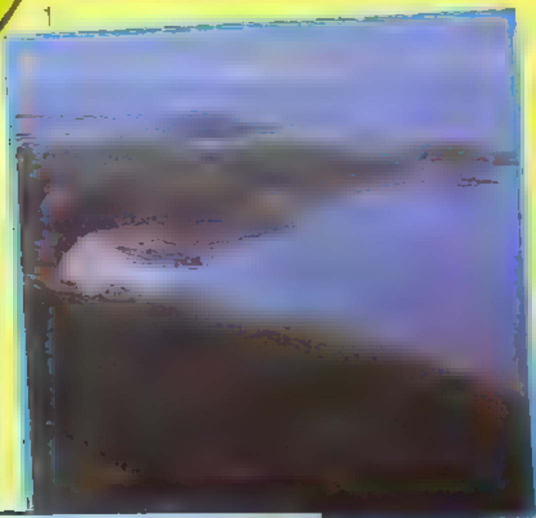






GROTE WEDSTRIJ
VERTREK NAAR
IN DE VOETSPOREN VA

1

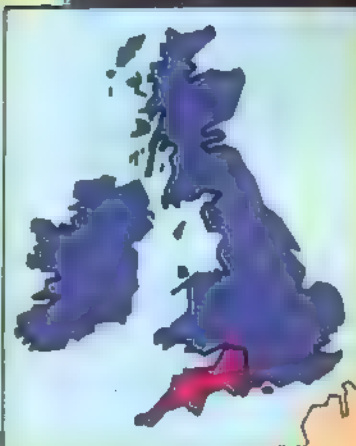


2



3







DE PRIJZEN?

Een reis voor twee personen naar Cornwall
4 dagen en 3 nachten
Waarde: ? 20.000,- BF
datum: overeen te komen

Vertrek Oostende per Jet Foil aankomst Dover
Vervolgens trein London en overstappen London-Bath
Logement eerste nacht in Bath. Vervolgens overstappen te Falmouth
Rit per autocar met bezoek aan de oorden:
— Dosmary Pool (het meer waarin Excalibur werd gegooid)
— Zennor
— Slaughter's Bridge (plaats van een grote slag van K. Arthur)
— Tintagel (kasteel van Koning Arthur)
— Exeter

Met de vriendelijke medewerking van BTA British Tourist Authority

CORNWALL, WAT IS DAT?

Het is de mooiste en meest woeste streek van Groot-Brittannië. Het Graafschap Cornwall is een oud Keltisch land, en in het bezit van een wondermooie kuststreek, met de ijlende deining en het stuifwater van de Atlantische Oceaan en bestaande uit prachtige gouden stranden bezaaid met steile en merkwaardig gevormde rotswanden.

Het is niet verwonderlijk dat in dit oord prachtige epische legenden — ontsproten aan de Keltische mythologie — verbreid werden.

Van waar komt de naam Cornwall?

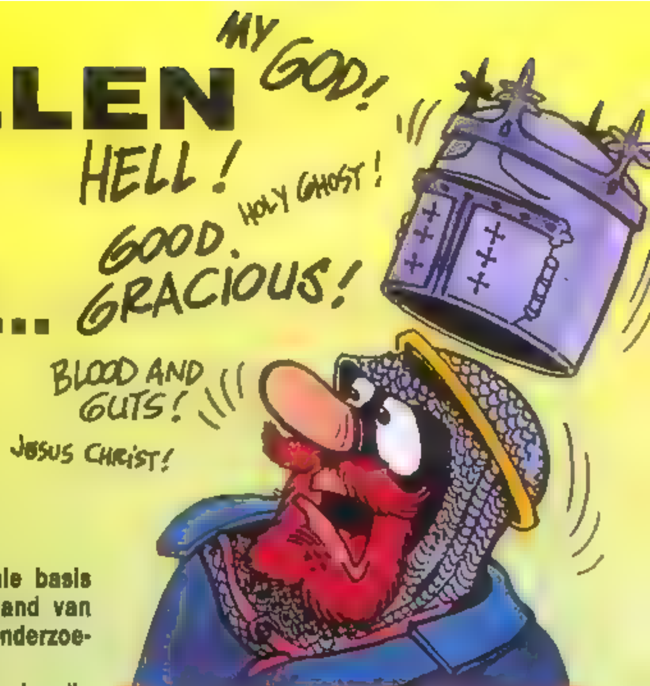
Op deze plaats woonde het Keltische volk Cornovii. De naam van hun land was Korneo. Kern (is het meervoud van Korn in oud Keltisch) is een term die betrekking heeft op horens. Dus, de Keltische God met de naam Kernunnos, voorgesteld door een hert, betekent «mooie» en «vele» horens («unnos» was in het Keltisch een vermeerderend achtervoegsel). We weten dat bij de Kelten, de horens die groeiden, die zich vertakten en die afvielen, een symbool van de onsterfelijkheid van ziel en geest waren.

Zoals voor de horens van het hert, volgt op de aftakeling, de verjonging en de verrijking.

In Cornwall kun je een massa dingen ontdekken, niet alleen de prachtige landschappen maar ook zal het jullie er doen aan herinneren dat de Kelten eigenlijk onze voorouders waren.

J.L.V.

D ROLLENSPELLEN
CORNWALL
N KONING ARTHUR...



4



St. Ives: de ideale basis om het schiereiland van Land's End te onderzoeken.
Keltisch kruis van Land's End
Newquay: één van de bekendste badplaatsen
Cornwall heeft ook zijn Mont St. Michel



Tintagel Castle, centrum van de legende van Koning Arthur.

De jury zal bestaan uit:
— Jean-Luc Vernal en Sophie Dumont voor Tintin,
— S. Michel, spelmeester voor die gelegenheid,
— Marc Valckenaers, voor de ABPJSS,
— Martine Vienne, voor de redaktie Kuifje,
— en Rudy Geudens voor de club «The Light Brigade» te Sint Niklaas.
In geval van egaliteit, zullen de scenario's gesplitst worden, volgens de stijl, naar aanleiding van het boek:
«Les Dames du Lac» van Marion Zimmer Bradley verschenen bij Pygmalion Uitgaven.

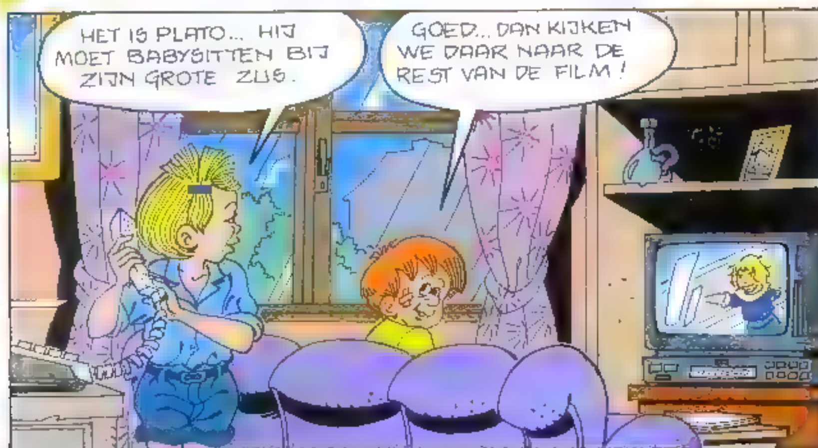
Omschrijving van de wedstrijd

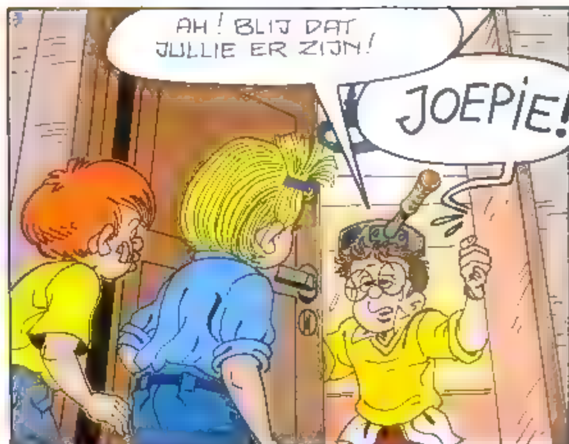
De deelnemers moeten een verhaal of een avontuur creëren door de schikking te regelen van middeleeuwse personages, met het oog op het maken van een scenario voor het rollenspel.
De helden moeten tot de legende van Koning Arthur behoren (De Ridders van de Ronde Tafel).
Het winnende scenario zal aangepast en ter demonstratie gespeeld worden tijdens het 1ste Internationale Salon van Simulatiespellen, in het kader van het Hobby Salon '87, dat doorgaat vanaf 26/09 tot 04/10/87 in het Tentoonstellingspaleis op de Heyzel te Brussel.
De maker van het scenario zal een reis voor 2 personen, naar het kasteel van Tintagel in Cornwall, worden aangeboden. (dit was volgens de legende Koning Arthurs kasteel).
Er zijn ook nog bijkomende prijzen te winnen!
De scenario's moeten toekomen op de Redaktie van het Weekblad Kuifje, P.-H. Spaaklaan 1-11, 1070 Brussel, ten laatste op 31 juli 1987 om middernacht.
De selectie-criteria zijn de volgende:
— Originaliteit
— Intrige
— Kennis en juistheid van de historische en mystieke samenhang van de tekst
— Duidelijkheid van de tekst
— Bewerkbaarheid in de termen van het spel.



plato, friebel en guitepuit

BRUNO DISANO
DIDGÉ







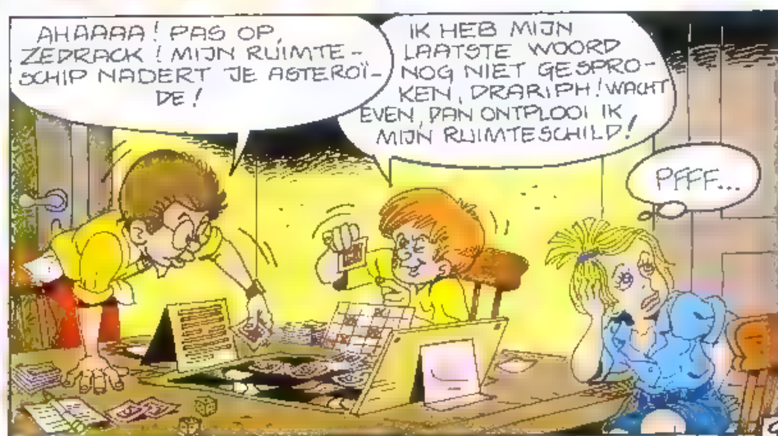






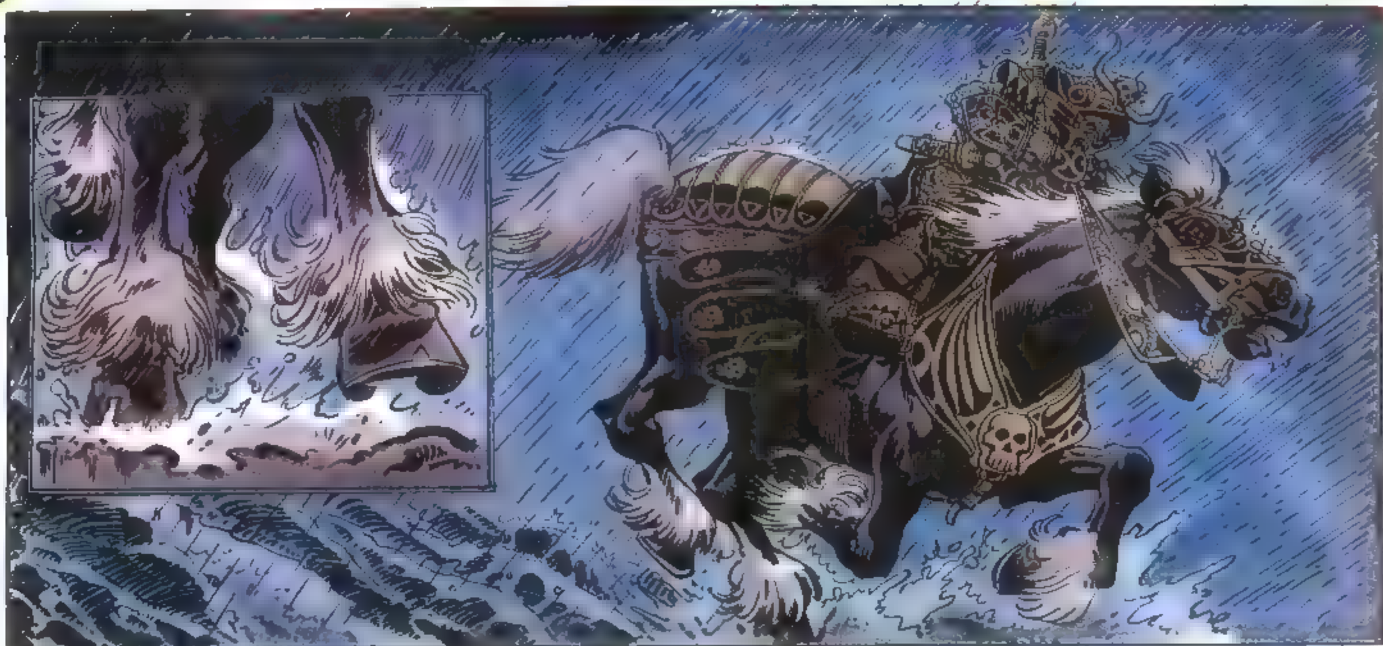


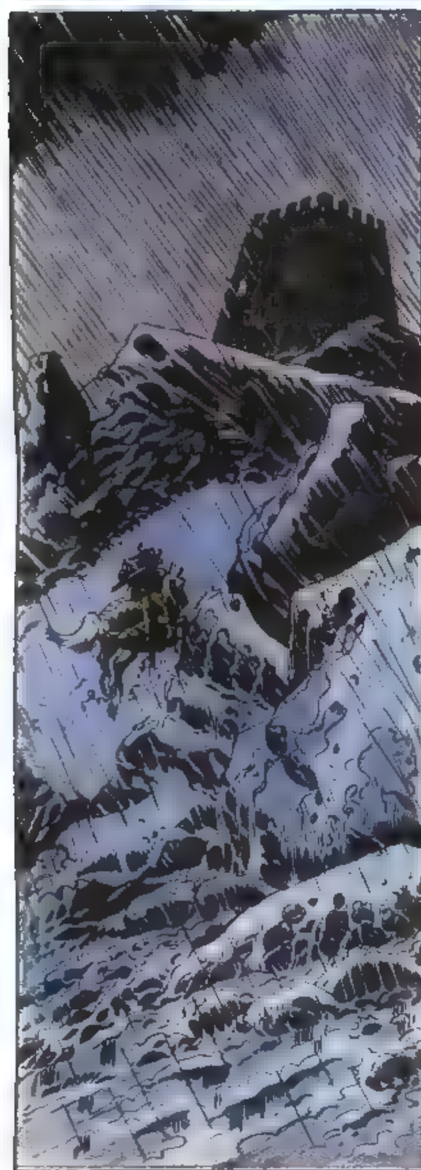


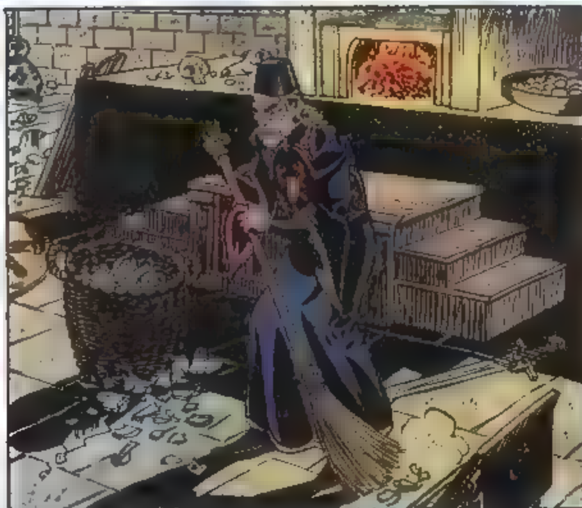


- B.DISANO-DIDGÉ -















SLA OM




NATUURLIJK... KOMT U BINNEN... U BENT DOORNAT ...

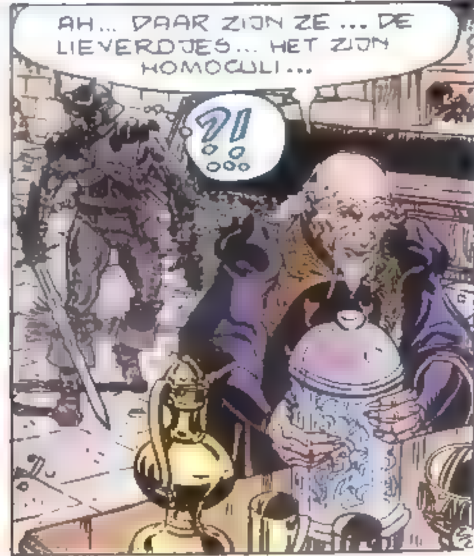

WAAR IS HET ZWAARD?
DAT... DAT HEBBEN ZE AFGENOMEN... GESTOLEN..


AU !
WIE ?


JE LEVEN IS GEEN KNIP MEER WAARD, TOVENAAR...
EEN... EEN KRIJGSVROUW EN EEN JONGE TOVENAAR... MAAR IK...


WACHT, HEER... IK KAN ZE VINDEN... UW WILT TOCH NIET ZONDER ZWAARD NAAR HUIS, WEL? DAT ZOU UW MEESTER NIET LEUK VINDEN...

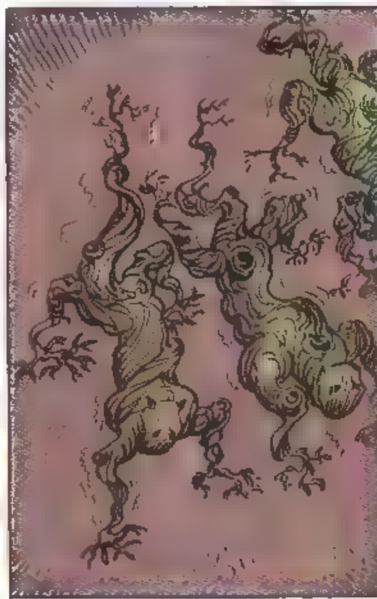

ZE HEBBEN MIJN TOVERBOEK GESTOLEN EN MIJN LABORATORIUM GEPLUNDERD... MAAR IK HEB NOG EEN PAAR MOGELIJKHEDEN ...


AH... DAAR ZIJN ZE ... DE LIEVERDJES... HET ZIJN HOMOCULI...
?!


DIE GRAPPIGE WEZENTJES ZULLEN ONZE OGEN EN OREN ZIJN... EN ZIJ ZULLEN DE VERVLOEKTEN VINDEN DIE MEENDEN BARKHUT, DE TOVENAAR TE KUNNEN OVERVALLEN...
EEN DRAKE-TAND ?


HAHA... ZO GEMAK-KELIJK KRIJGT MEN DE GROTE BARKHUT NIET KLEIN! HAHAHA!






KIIII
KIIIK
KIIIIII


KIIII!
KIIII!
KIIII!
KOM, KLEINTJES... VIND HAZEL EN OGAN! VOORUIT !!



SLA OM



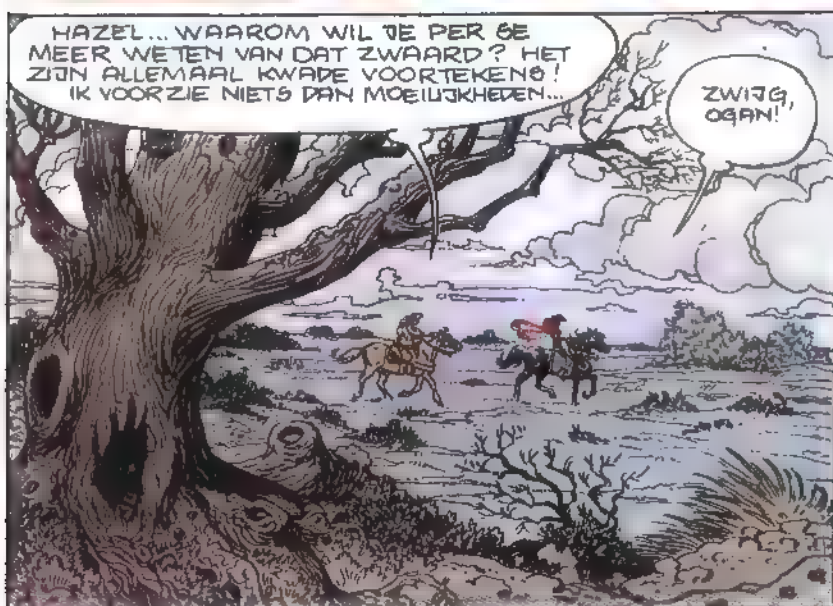

EEN WIJZE?... EH... NEE, IK WEET HET NIET...


BIJ DE BOKKEHOORNS! ZE HEBBEN ME IN HET DORP VERTELD DAT JE EEN WIJZE KENT! KOM OP, BOER, GEEF ANTWOORD...


EH... JA, SCHONE VROUWE... ER IS EEN WIJZE IN DE STAD... HIJ HEET THYBOR...
WAAR IS DIE STAD?

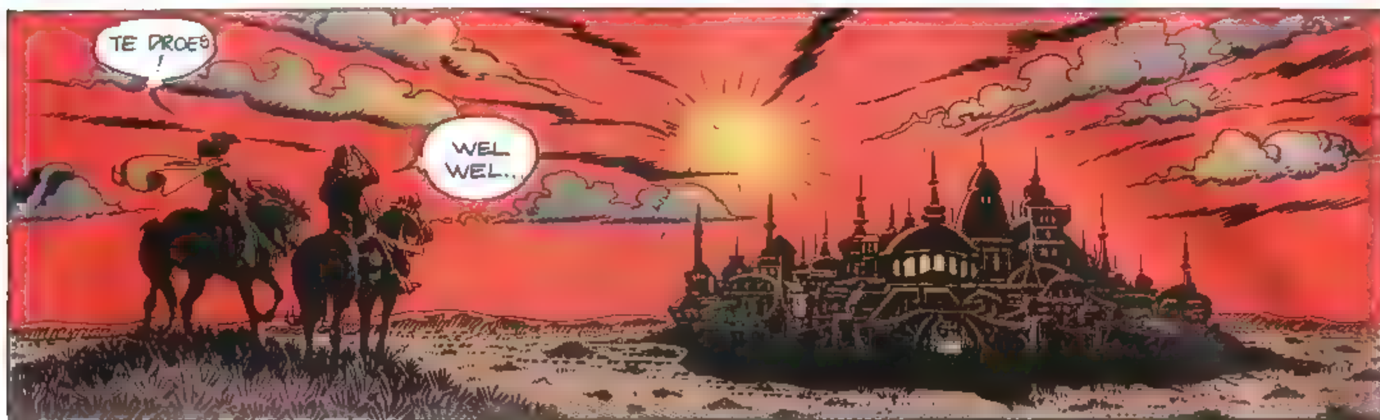

VERDEROP... IN DE VLAKTE...

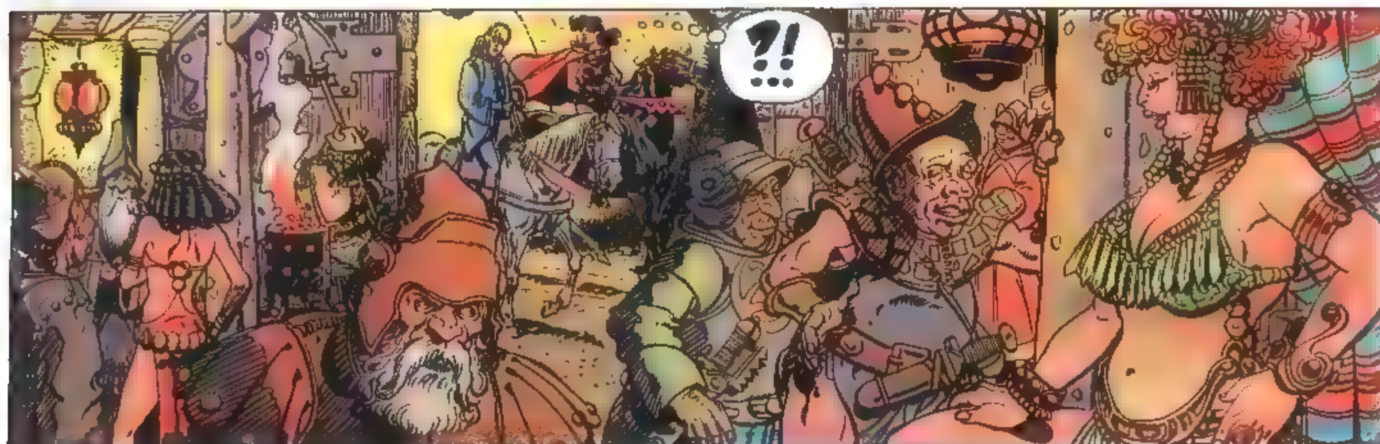


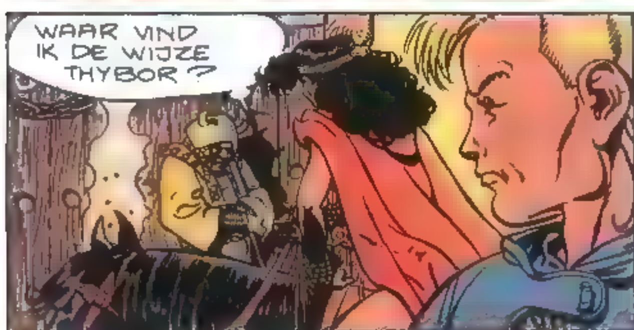

HAZEL... WAAROM WIL JE PER SE MEER WETEN VAN DAT ZWAARD? HET ZIJN ALLEMAAL KWADE VOORTEKENS! IK VOORZIE NIETS DAN MOEILIJKHEDEN...
ZWIJG, OGAN!


IK HEB TIJDEN GEKEND DAT MEN MEER EERBIED HAD VOOR DE KENNIS VAN ORAKELS!
AH! AH! AH!

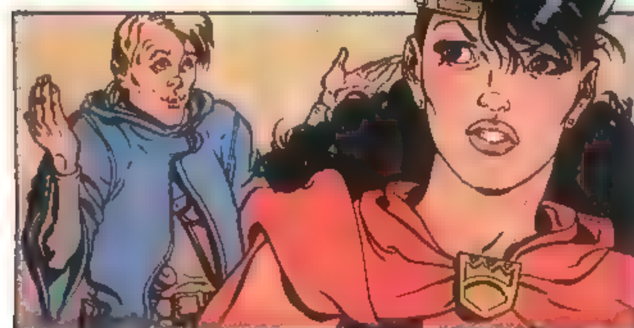
REUZE VERHAAL









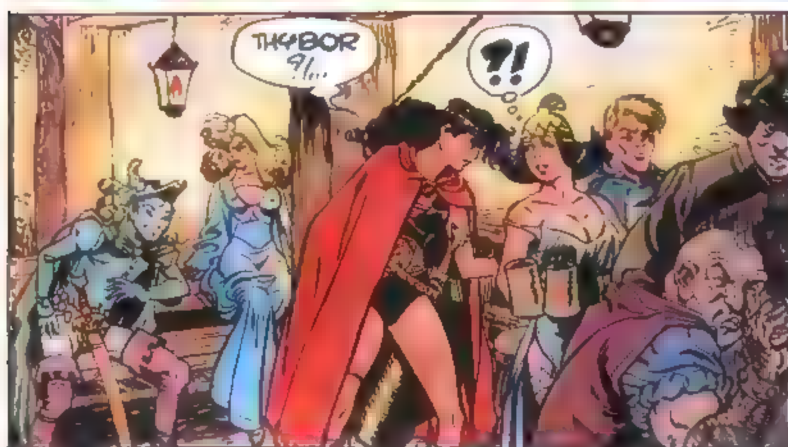


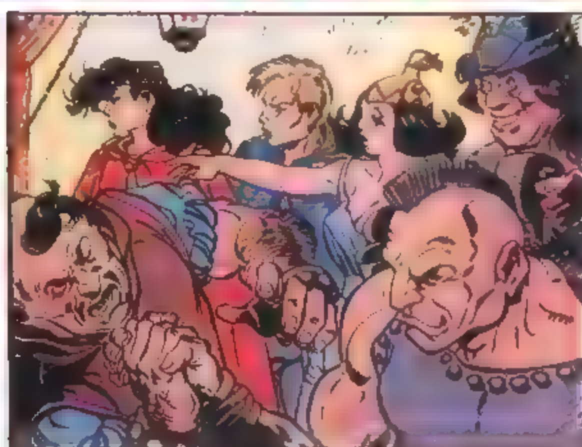


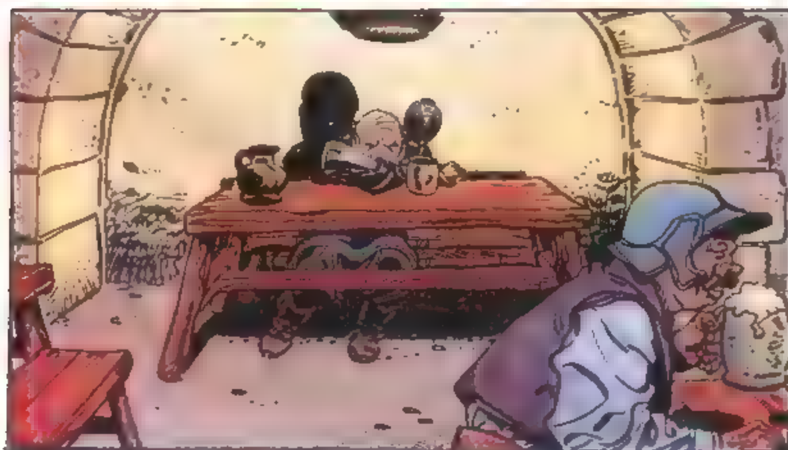
SLA OM





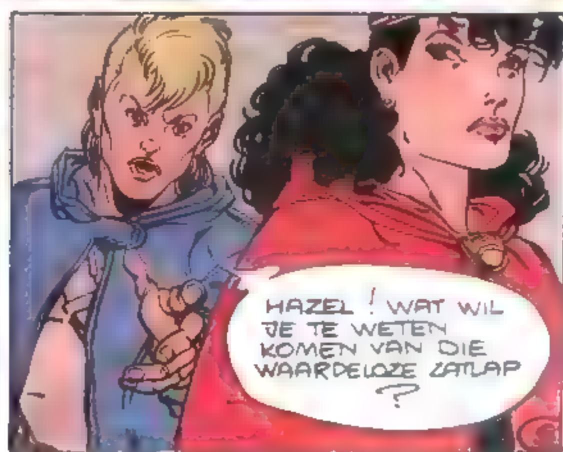

THYBOR ?!...
?!

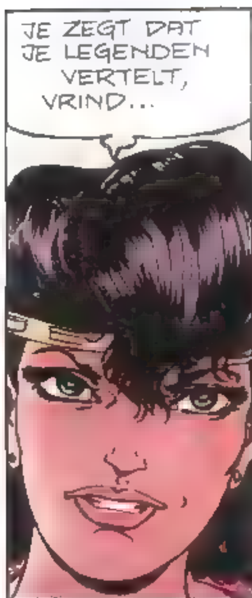




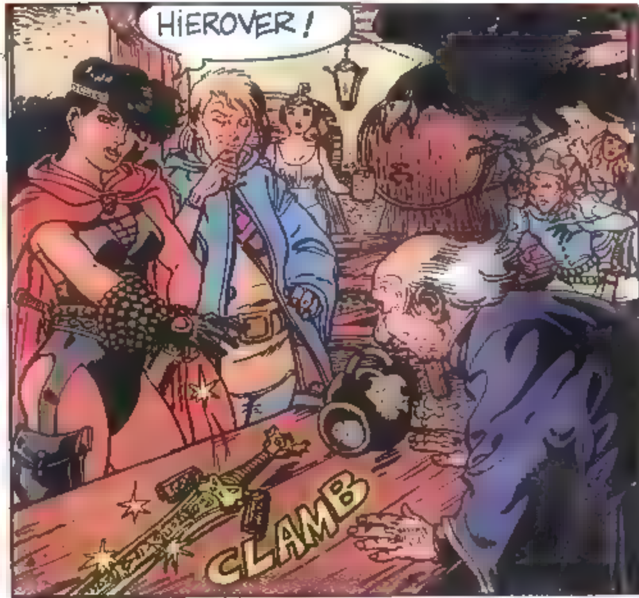


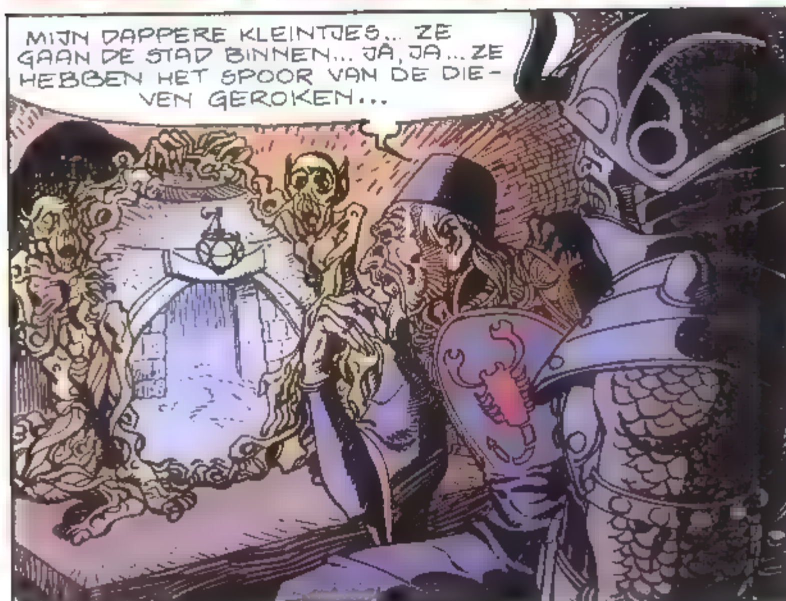

WELKOM... JA, WELKOM! VOOR EEN PINT GOEDE WIJN LEES IK DE HAND OF IN INGEWANDEN... IK LEG KAARTEN OF DOE KUNSTEN... IK VERTEL LEGENDEN, IK...


HAZEL! WAT WIL JE TE WETEN KOMEN VAN DIE WAARDELOZE ZATLAP ?


JE ZEGT DAT JE LEGENDEN VERTELT, VRIND...


GOED, VERTEL ME DAN...
CROA!
!?


HIEROVER!
CLAMB


MIJN DAPPERE KLEINTJES... ZE GAAN DE STAD BINNEN... JA, JA... ZE HEBBEN HET SPOOR VAN DE DIEVEN GEROKEN...


SNIF.. SNIF..


DIT ZWAARD... DIT ZWAARD HEEFT TOEBEHOORD AAN GALARIËL, EEN DAPPERE ELFRIDDER DIE VAN ZIJN VORST OPDRACHT HAD GEKREGEN DE STREKEN WAAR HET KWAAD NOG HEERSTE TE ONDERWERPEN...


SNIF...

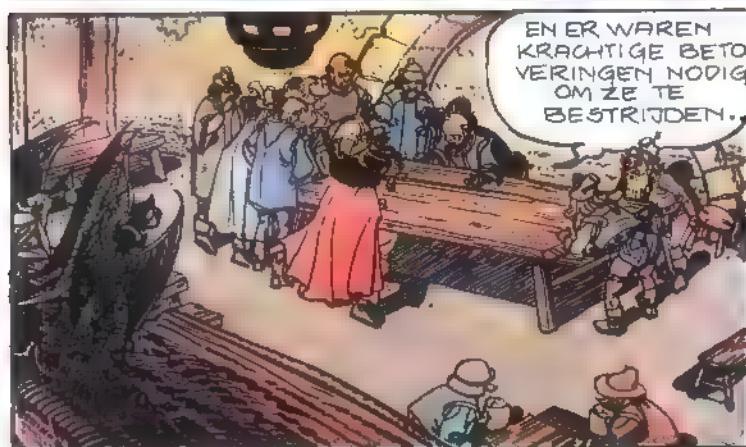
SLA OM



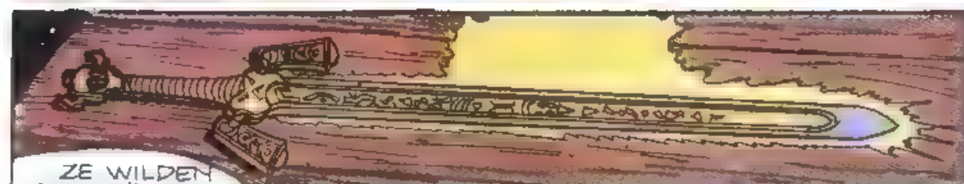


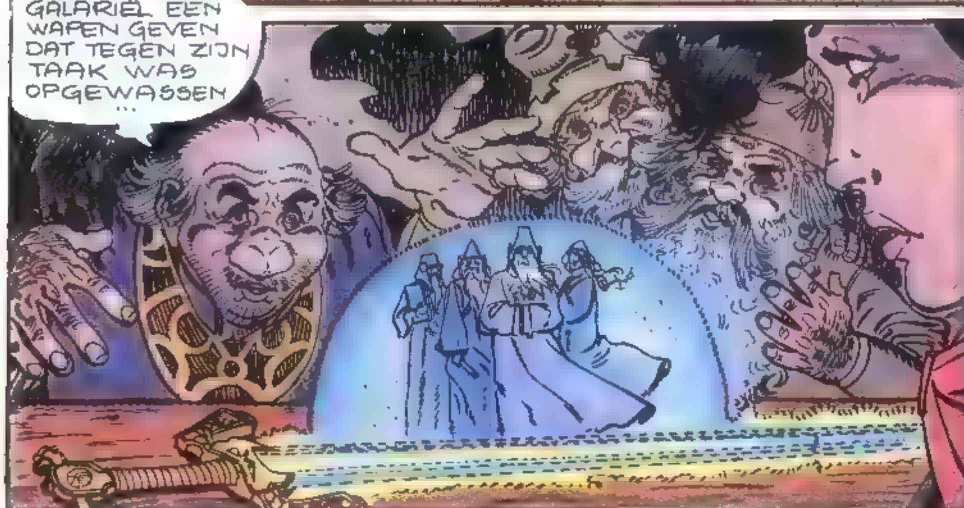










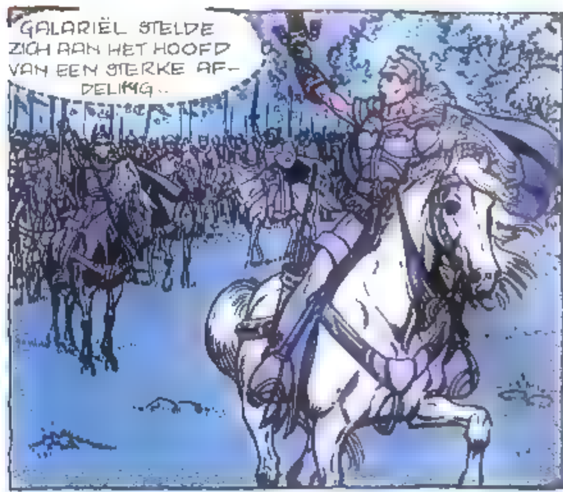


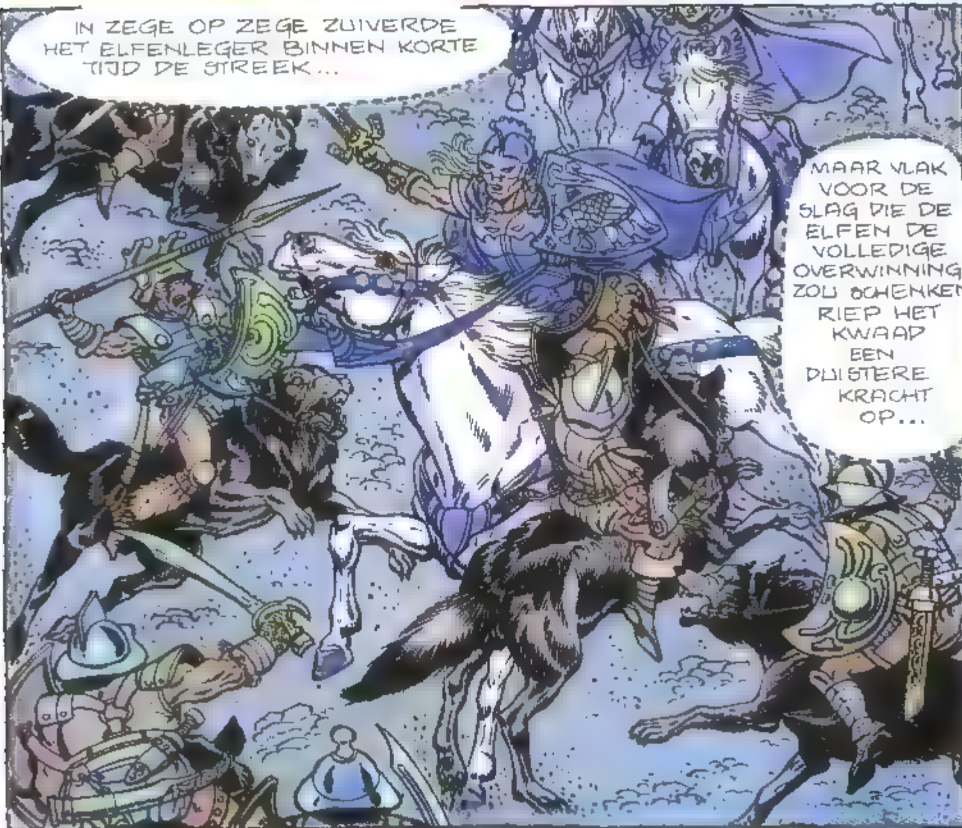
HET WERD GESMEED DOOR DE BESTE DWERGENSMEDEN... VAN HET METAAL WAARUIT HET WERD VERVAARDIGD IS ALLEEN NOG MAAR DE NAAM BEKEND...



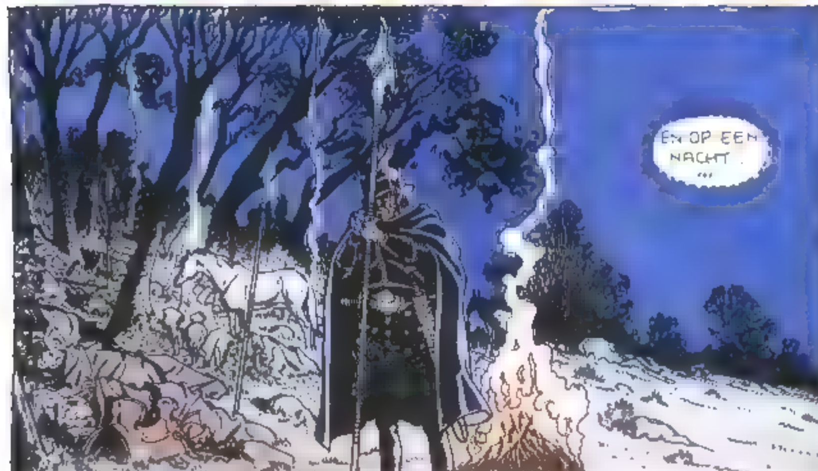

NOG ÉÉN HANDELING MOEST GEPLEEGD WORDEN VOOR HET ZWAARD EINDELIJK KLAAR WAS..

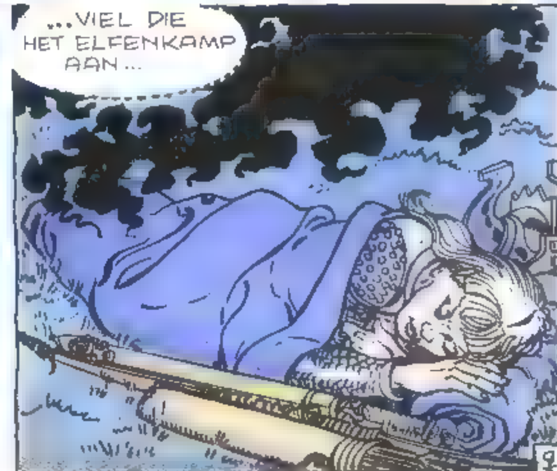

DE ELFSE WIJZEN PLAATSTEN IN DE KNOP VAN HET GEVEST EEN GEHEIMZINNIGE STEEN, DE KATALYSATOR! DAARIN HADDEN ZE HUN GROOTSTE KRACHTEN BESLOTEN!


GALARIËL STELDE ZICH AAN HET HOOFD VAN EEN STERKE AFDELING..


IN ZEGE OP ZEGE ZUIVERDE HET ELFENLEGER BINNEN KORTE TIJD DE STREEK...
MAAR VLAK VOOR DE SLAG DIE DE ELFEN DE VOLLEDIGE OVERWINNING ZOU SCHENKEN, RIEP HET KWAAD EEN DUISTERE KRACHT OP...


EEN ONNOEMBARE VORM, DIE DOOR HET NIETS DOOLDE..

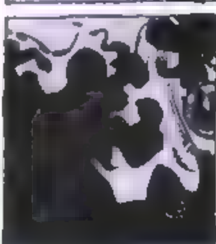

EN OP EEN NACHT...


...VIEL DIE HET ELFENKAMP AAN...

SLA OM









SSSLIIK

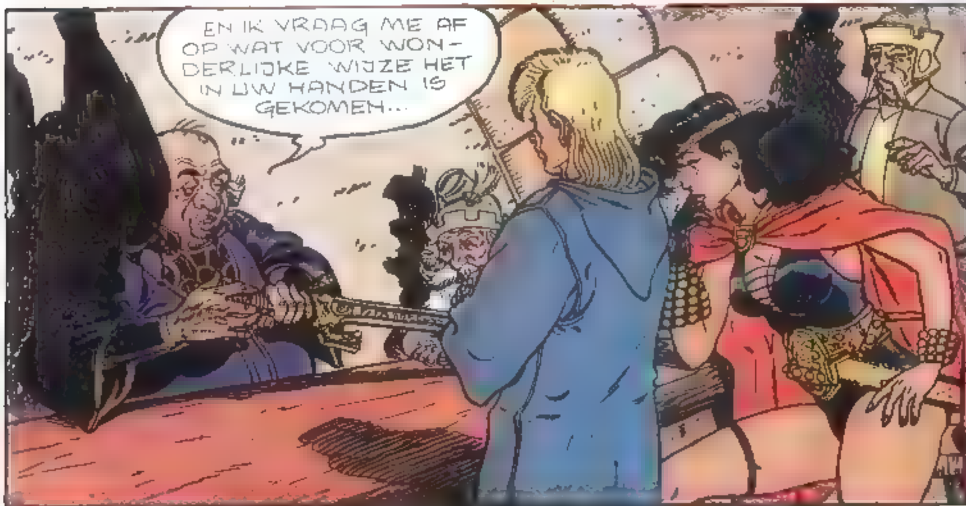

HIJ BRACHT GALARIËL EEN FATALE SLAG TOE..

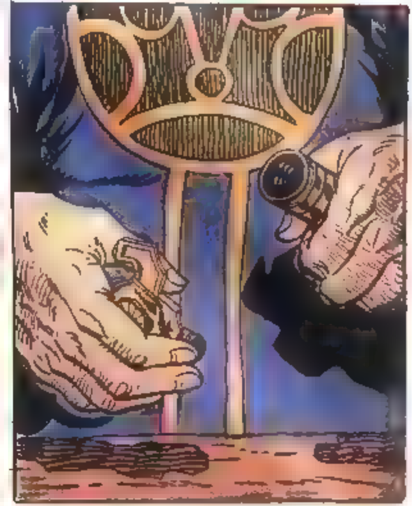
HA! HA! HA! HA! HA! HA!
EN DE ZWARTE KRACHT DEED DE REST...

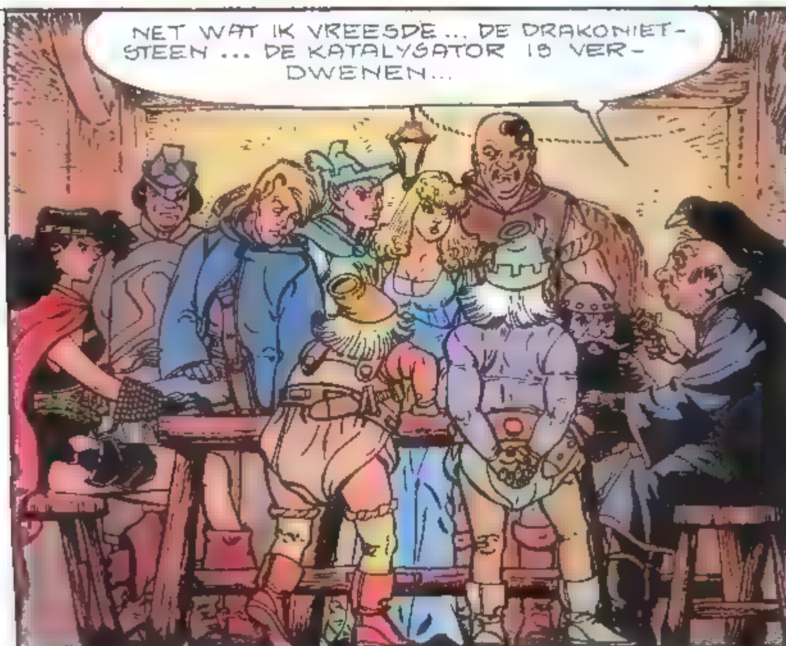
DODELIJK GEWOND VERDWEEN GALARIËL MET ZIJN TOVER-ZWAARD IN DE BERGEN VAN FER AQUILA..

NIEMAND HEEFT HEM OOIT WEERGE-ZIEN...

DAT IS DE GESCHIE-DENIS VAN DAT BUITENGEWONE ZWAARD...


EN IK VRAAG ME AF OP WAT VOOR WONDERLIJKE WIJZE HET IN UW HANDEN IS GEKOMEN...




NET WAT IK VREESDE... DE DRAKONIETSTEEN ... DE KATALYSATOR IS VERDWENEN...


DE DRAKONIETSTEEN IS VERDWENEN ...
DRAKONIET? MAAR DAN... DIE DRAKETAND!


JIJ OUDE SMEERLAP!


LEG JIJ ME MAAR EENS UIT WAT JE HEBT GEDAAN MET...
ARGH!


DIT !?...

SLA OM



JIJ ZOCHT DRAKONIET OM DE MACHT VAN DAT ZWAARD TE VERWERVEN, NIETWAAR?

H-RRR

NIET WAAR, HOND ?!...

DOOD DIE WIJZE! SNEL! HIJ WEET TEVEEL! EN ZEG JE BEESTEN DAT ZE DAT ZWAARD HIERHEEN HALEN!

IK... IK ZAL HET PROBEREN...

DOOD HEM, KLEINTJES... DOOD HEM!

Kiiii!

Kiiii!

Kiiiii!

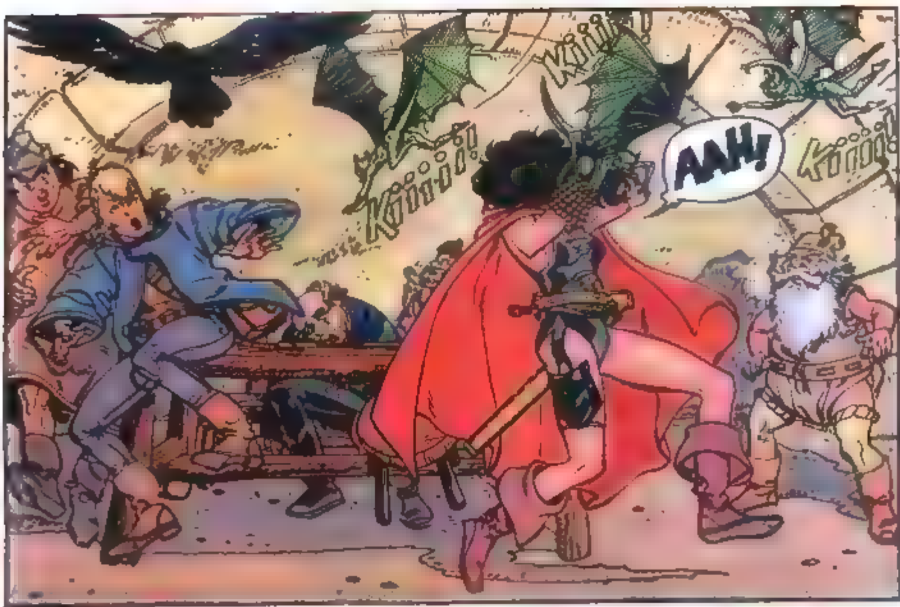
Kiiii

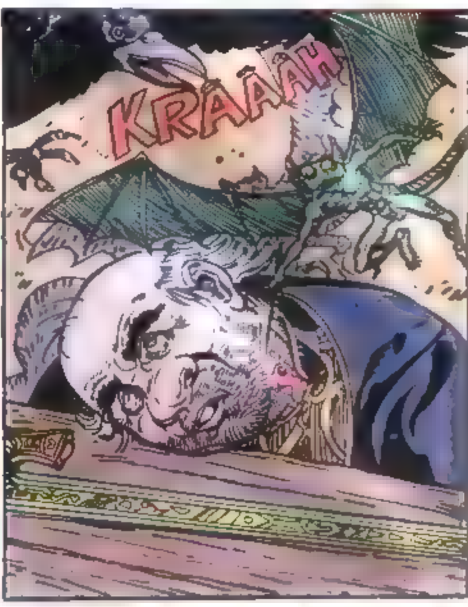
?!

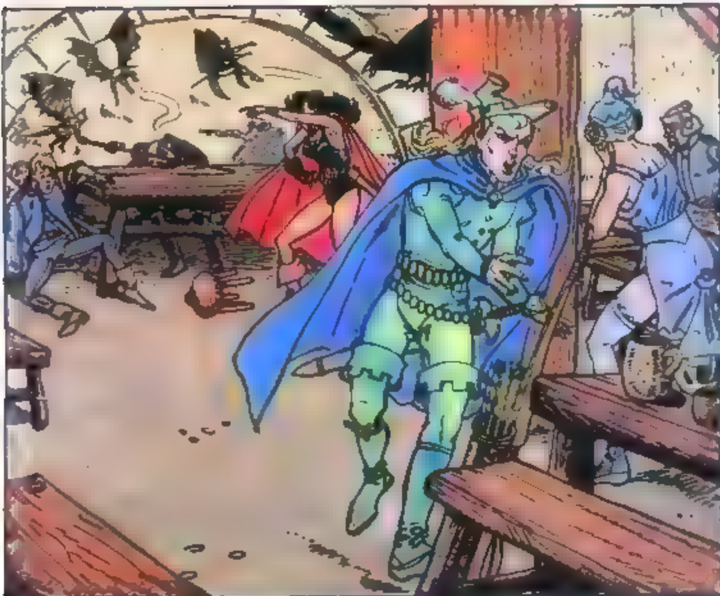
CROAK

Kiiiii...

Kiiii

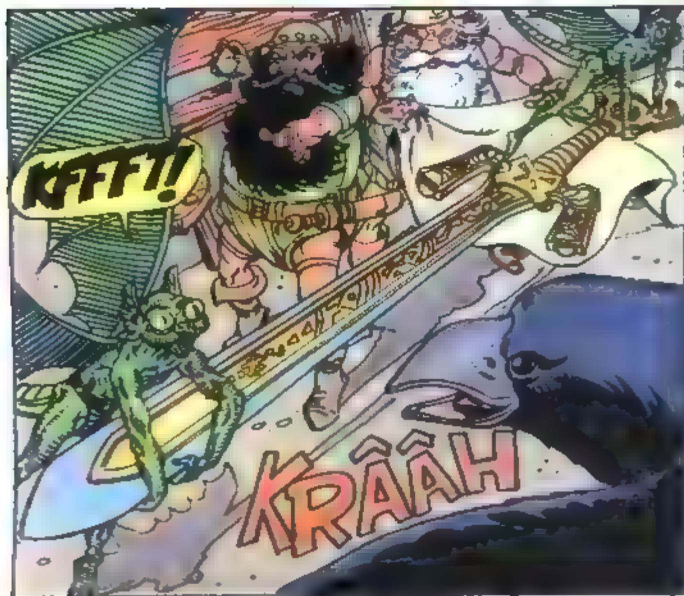
















SLA OM

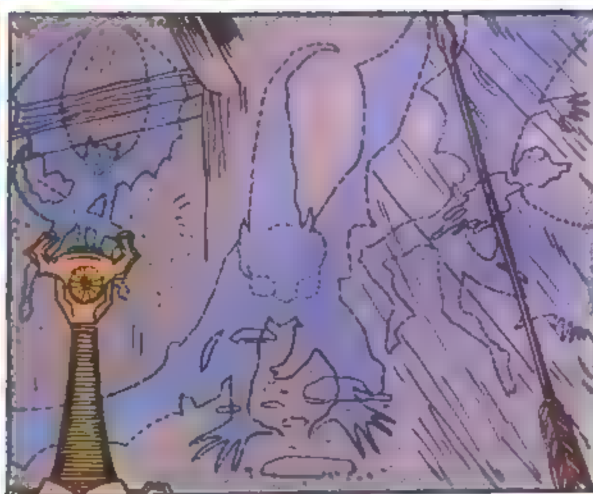


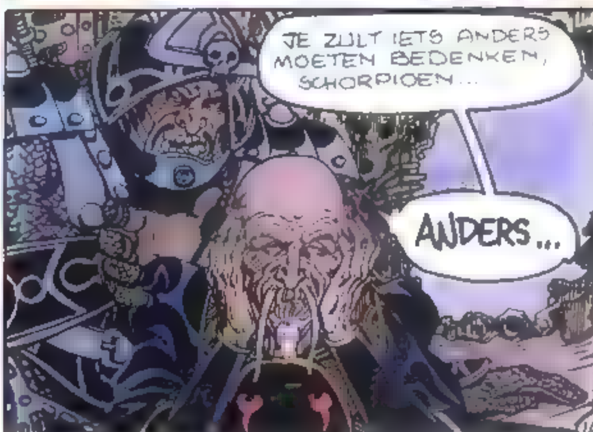

KRÄÄC
TWAWG

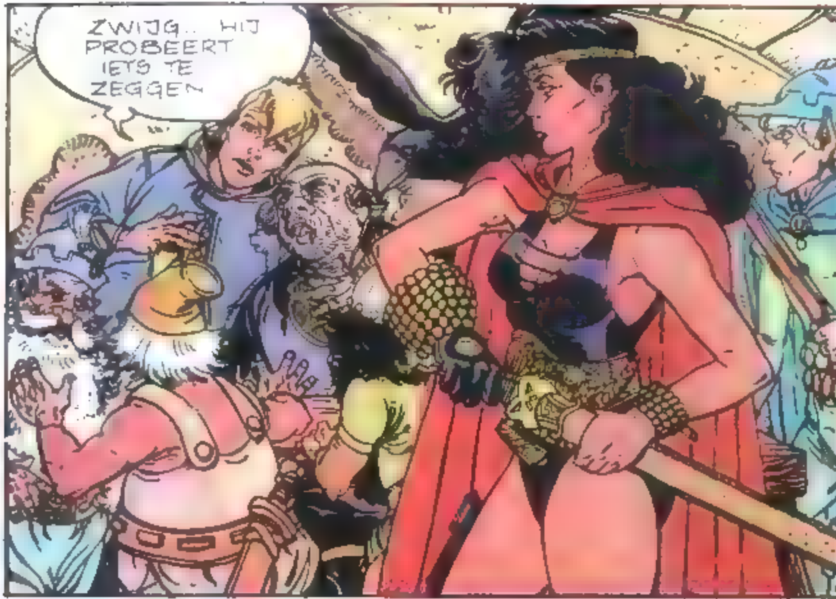

HiiiK!




?!
?!




JE ZULT IETS ANDERS MOETEN BEDENKEN, SCHORPIOEN...
ANDERS...













DE VOLGENDE MORGEN, ALS EEN GRAUWE WINDERIGE DAGERAAD OPGAAT OVER DE STAD, MAKEN HAZEL, OGAN EN DE RAAF THYBOR ZICH OP OM OP WEG TE GAAN NAAR DE BERGEN VAN FER AQUILA ...





SLA OM

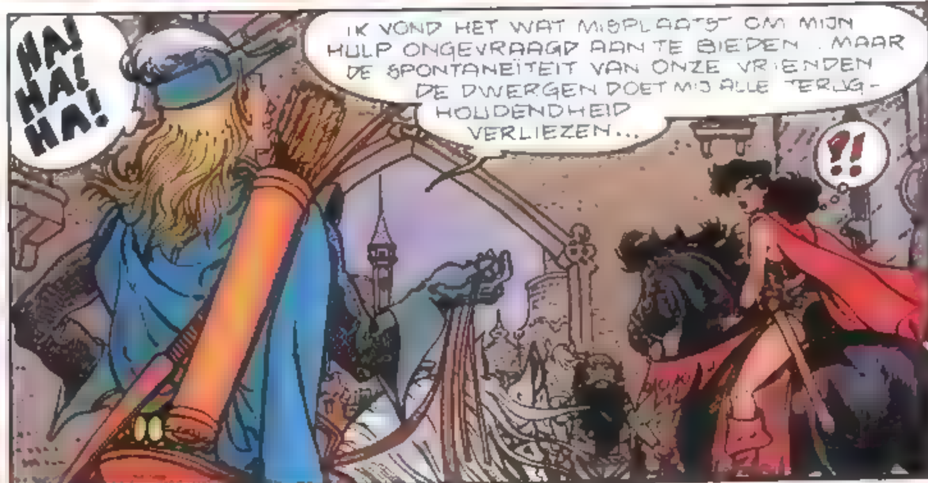


KORTE VERHAAL















Einde

STRIPINFORMATIE TENTOONSTELLINGEN



Crisse hoeven we jullie vast niet meer voor te stellen. «Nahomi» is inmiddels een vaste waarde in ons blad geworden. Diezelfde Crisse heeft nu ook nog een stripwinkel op het de linde-plein in Anderlecht en daar kun je de komende dagen origineel werk van hem gaan bezichtigen. Crisse eksposeert gelukkig niet alleen zijn originele tekeningen, maar vooral mooie schilderijen, vaak rond zijn stripfiguren opgebouwd. En die lonen best de moeite! Mocht je dus in de buurt van Anderlecht zijn, wip even binnen in winkel «Bibi Starlet».

Tot begin juli kun je in Espace-B.D. op het Fernand Coqplein te Elsene-Brussel, werk gaan bekijken van Legall. Legall is welbekend in het stripwereldje, maar wellicht niet zoeer bij het grote publiek. In Frankrijk werd hij al gelauwerd voor zijn Yoyo, op scenario van Yann.
In België en Nederland raakte hij onlangs in de belangstelling met «Theodoor Cleysters», een mysterieus, eksotisch verhaal dat in «Robbedoes» verscheen en pas in album werd gebracht. Legall is een schitterende graficus die een schitterende tekening weet te koppelen aan het medium strip.
Wie dus in Brussel komt en Legalls originelen even wil bekijken - kan tot begin juli terecht op het Fernand Coqplein, in de buurt van de Naamse Poort.

KDS

ISSN 0023 - 5024
Het weekblad Kuifje moet verkocht worden tegen de verplichte prijs. Het mag niet in een leesmap, noch in huur gegeven worden, behalve wanneer de uitgever zijn toestemming heeft verleend. Tekeningen en manuskripten — niet door ons gevraagd — worden niet teruggezonden.



DE LOMBARD UITGAVEN
P.-H. Spaaklaan 1-11, 1070 Brussel — Prk. 000-0190916-20
Uitgever: Raymond LEBLANC, ls. Gerardlaan 9 - 1160 Brussel
Directeur: Guy LEBLANC
Redactie: J.-L. VERNAL, Martine VIENNE
Fotogravure: DE SCHUTTER N.V.
Offsetdruk: DE BIEVRE, p.v.b.a. - Brasschaat

Advertenties voor België: Tel.: 02/522.56.00

ABONNEMENT
GELDT NIET VOOR NEDERLAND

	BELGIE	BUITENLAND	
		+ verzending	TOTAAL
3 maanden (+ extra-nummer)	610 BF	—	—
6 maanden (+ 2 extra-nummers)	1.200 BF	640 BF	2.040 BF

KUIFJE-NEDERLAND
Lombard Uitgaven Nederland B.V.
Postbus 341, 2100 AH Heemstede
Telefoon 023 - 290190 / 290192 / 280712
ABONNEMENTSOPGAVE/KLACHTEN
P.V.O.-abonnementen service
Postbus 77, 5126 ZH Gilze
Telefoon 01615-5925 toestel 411-412
Abonnementsprijs: 3 maanden: 32,50 fl.
Adreswijziging: 4 **weken** van te voren **schriftelijke** opgave via wikkel rond KUIFJE
Annuleringen: opzegging 4 **weken** vóór het einde van de abonnementstermijn **schriftelijk** opgeven
ADVERTENTIES
Special Media b.v.
Postbus 3300, 1001 CA Amsterdam Telefoon: 020-222 366

VOLGENDE WEEK

«BALTHAZAR, DE WIJZE VAN DE NACHT»
een reuze aflevering van
«HET KLEINE KARAKIJNENVOLK»
door Tadeusz Baranowski en Jean Dufaux



Het vervolg van de avonturen van
SNEEUW, M. EDOUARD, RORK, ARIA

+

«DE HOLLE BEELDJES»
een volledig verhaal van
P. Liesenborghs en P. Richelle

+

GROTE FOTO WEDSTRIJD

Voor [redacted] onze lezers tussen de 18 en 26 jaar...

GROTE INTER FOTO-WE FRANKRIJK

DE PRIJZEN?

VOOR BELGIE



1ste prijs voor een totale waarde van meer dan 100.000.— BF

Een reportage in Canada aangeboden door «Nouvelles Frontières» omvattende:

1 vliegtuigticket heen-terug Brussel-Montréal (Maatschappij Nationair) waarde: 16.500.— BF

het verblijf voor 1 week te verdelen tussen Montréal en Quebec (7 nachten) — maaltijd niet inbegrepen: waarde 15.400.— BF

1-dags excursie in het gebied St.-Laurens met vertrek uit Montréal: waarde: [redacted].— BF

1 dag rafting op de Red River met vertrek uit Montréal — waarde 1.865.— BF

+ een projector Rolleivision 35 Twin met dubbel objectief (34.900.— BF)

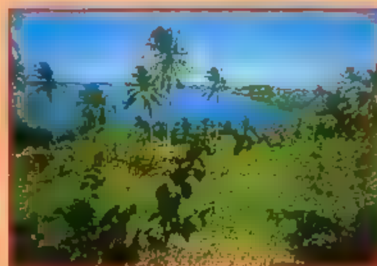
+ een Minolta-kit Jubilé 7000 met hulpstukken (30.900.— BF)

+ 50 AGFA-MAXI films - 24 foto's + 3 (7.500.— BF)

Met de medewerking van



VOOR FRANKRIJK



1ste prijs: voor een totale waarde van 15.000.— FF

— 1 vliegtuigticket heen-terug Parijs-Cayenne

— 8 dagen verblijf met logement en maaltijden in het Novotel te Cayenne.

— De winnaar kan de plekken ontdekken van waaruit men de Ariane-raketten lanceerde, hij kan de zalen bezoeken waar men de satellieten monteert en de ingenieurs ontmoeten die het Europese ruimteschip «Hermès» klaarmaken die zal opstijgen begin van het jaar 2000.

Met de medewerking van



VOOR NEDERLAND



1ste prijs: voor een waarde geraamd op 4.350.— gulden

Een trekking door Nepal geschonken door «Nouvelles Frontières» omvattende:

— 1 vliegtuigticket heen-terug Amsterdam-Katmandu.

— Logement [redacted] Katmandu, volgens de mogelijkheden van «Circuit Aventure» hetzij «Basiskamp van de Everest», hetzij «Het Heiligdom van [redacted] Annapurna»

Een trekking van ongeveer 8 à 10 dagen.

Dit vraagt een goede lichamelijke conditie [redacted] een zekere gewoonte van stappen.

Met de medewerking van



2e prijs
Een projector Rolleivision 35 Twin met dubbel objectief (34.900 BF) + 50 AGFA-MAXI films - 24 foto's + 3 (7.500.— BF)



3e prijs
Een Minolta-kit Jubilé 5000 met hulpstukken (24.990.— BF) + 50 AGFA-MAXI films - 24 foto's + 3 (7.500.— BF)



4e t/m 15e prijs
Een Polaroïd «Image System» (16.500.— BF) in een kompleet koffertje omvattende:
— 1 film (10 foto's),
— een drievoet,
— een kit met filters en speciale effecten,
— een fotoalbum,
— een afstandsbediening.

16e t/m 30ste prijs
Een pocket fototoestel Snappers met zijn film AGFA XR 200 I (850.— BF). De 50 volgende ontvangen drie filmen AGFA-MAXI - 24 foto's + 3.



Rollei MINOLTA Polaroid AGFA

NATIONALE AMATEURS DSTRIJD BELGIE NEDERLAND

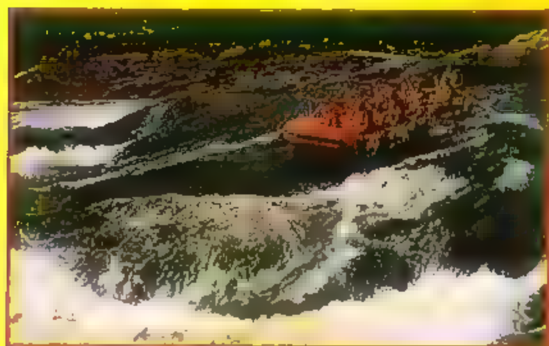
WIL JE IN DE HUID KRUIPEN VAN EEN VERSLAGGEVER?

PROFITEER VAN JE VAKANTIE OM EEN MINI-REPORTAGE TE MAKEN!

— De ruimtevaartbasis nodigt de Franse winnaar uit om hun Guinees ruimtecentrum in Kourou [illegible] bezoeken.



EN WIN DE MOGELIJKHEID OM EEN ECHTE PROFESSIONELE REPORTAGE TE MAKEN IN EEN VER LAND...





Nouvelles Frontières nodigt de Nederlandse winnaar uit om deel [illegible] nemen aan een trekking door Nepal en de Belgische winnaar naar Canada om deel te nemen aan een rafting op de Red River.

OMSCHRIJVING VAN DE WEDSTRIJD

Over enkele dagen, begint voor velen onder jullie de grote vakantie. Ben je gepassioneerd door de fotografie, dan zul je zeker, minstens één of twee dagen doorbrengen: wandelend op de buiten, in de bossen, in de bergen, aan zee of zelfs in je eigen stad of dorp, op zoek naar een goed onderwerp om op de gevoelige plaat vast te leggen. En heb je daarbij het gevoel een echte reporter te zijn? En verlang je te vertrekken naar een ver land, je toestel in aanslag, klaar om leuke plaatjes te schieten?

Het Weekblad Kuifje, Nouvelles Frontières en **de Franse Ruimtevaartbasis** geven [illegible] die kans als je tussen [illegible] **18 en 26 jaar oud** bent [illegible] je deelneemt aan onze grote wedstrijd.

HOE DEELNEMEN?

1) Door nu je deelnemingsformulier in te vullen en het terug te sturen naar de redaktie van ons blad;

2) Door een goed reportage-onderwerp te kiezen, waarvan je denkt dat het gepubliceerd kan worden in de pers (in een weekblad zoals Kuifje) en door ons dit **vóór 1 augustus 1987** te laten geworden. De reportage moet bestaan uit zes zwart/wit-foto's of uit zes kleurenfoto's (geen dia's): minimumformaat: 13 × 18.

WIE MAG DEELNEMEN?

Alle jongeren van 18 tot [illegible] jaar, fotoliefhebber en woonachtig in Frankrijk, België en Nederland. De medewerkers van de Lombard Uitgaven en hun familieleden mogen niet deelnemen aan deze wedstrijd.

DE PRIJZEN?

Elk land beschikt over zijn eigen eerste prijzen.
Aldus danken wij voor de Franse schenking: de Franse Ruimtevaartbasis; voor de Belgische schenking: Nouvelles Frontières en Minolta; voor de Nederlandse schenking: Nouvelles Frontières.

De winnaars van elk land, kunnen enkel de eerste prijzen winnen die geschonken werden door hun land. De reizen zullen plaatsvinden, ofwel in de periode van Pasen 1988, ofwel in juli-augustus 1988. De beste reportage-foto's van de drie grote winnaars (één per land) zullen gepubliceerd worden in het Weekblad Kuifje. Ze zullen alsook tentoongesteld worden op het Grote Internationale Fotosalon op de Heyzel in september 1987. De eerste prijzen worden publiek bekend gemaakt en overhandigd door de vertegenwoordigers van het Weekblad Kuifje, Nouvelles Frontières en de Franse ruimtevaartbasis tijdens dit Internationale Fotosalon.

Het spreekt vanzelf dat de winnaars van de eerste prijs akkoord gaan met de publicatie van hun foto's in het Weekblad en dat ze tentoongesteld worden op het Salon. Verder vragen wij, dat zij zich er formeel toe verbinden om van hun verre reizen één of meerdere reportages meebrengen en dat zij het goedkeuren dat het later gepubliceerd wordt in het Weekblad Kuifje (of elk ander blad uitgegeven bij de Lombard Uitgaven). De winnaars worden verkozen door een jury samengesteld uit journalisten van de redaktie van het Weekblad. De uitspraak van deze jury [illegible] onherroepelijk.

INSCHRIJVING

Naam .... Voornaam ....
Geboortedatum ....
Volledig adres ....
....
Telefoonnr. ....
Ik aanvaard formeel alle modaliteiten van de wedstrijd en het reglement.

Handtekening

De foto's zijn terug te sturen vóór 1 augustus 1987 naar De Lombard Uitgaven
Voor België: P.-H. Spaaklaan 1-11, 1070 BRUSSEL
Voor Frankrijk: Rue de la Sablière 16 — 75014 PARIS
Voor Nederland: Postbus 341, NL — 2100 AH HEEMSTEDE.





Corsica - Elba: Aan boord van de schoener "Tarzan" (13.950F/8d.)



Turkije: Een Avontuur per 4 x 4 "Unimog" Vrachtwagen (vanaf 25.825F/22d. of 26.030F/24d.)

Wil je op vakantie op de rug van een olifant of een dromaderis, te voet of te paard, met een zeilboot of een ferry, een feloek of een kaik, een "tuk-tuk" of een Land-Rover, een huurauto, een minibus of een 4 x 4 "Unimog" vrachtwagen, per trein of per vliegtuig,
in een wereld in opmars, voortgedreven door de wind en je energie, beleef je gekste dromen, reis "jong", reis

Transalpino
Lic. A 1466

Ontdek deze wonderbare wereld waarin we leven in de voetsporen van Kuifje, Corto Maltese, Franval of Costa!

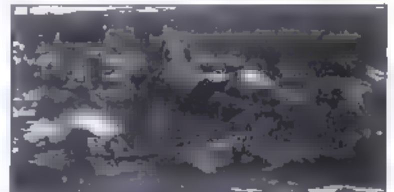
Bij **J.E.S.T.** (25 jaar ervaring in het Jongeren- En StudentenToerisme) begint de reis niet bij het opstijgen maar wel bij de vertrekvergaderingen waar alles voorzien wordt om aan de meest verschillende wensen te voldoen.

In gezelschap van de begeleider en de vrienden-deelnemers bespreekt men de eventuele reisweg, de te bezoeken bezienswaardigheden, de te nemen voorzorgen, het type film om mee te nemen en duizend andere bijzonderheden die de reis gepersonaliseerder en de betrokkenheid van elkeen aktiever maken.

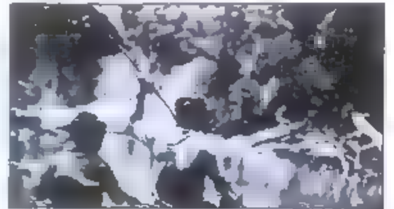
Met **J.E.S.T.** is een groep in de zin van "kudde" uitgesloten! En, er zijn reizen aangepast aan ieders beurs: kan U geloven dat een expeditie van 22 dagen in Thailand (met een etnologische "trekking" van 7 dagen) U maar 60.720BF kost? Te duur? Dan hebben we voor jullie reizen per minibus voorbereid: **Provence** (10.610F/15d.), **Toscanië-Venetië** (11.550F/15d.) en **Portugal** (23.450F/15d.); maar ook te voet: **Pyreneeën** (13.760F/8d.) en **Vogezen** (10.320F/7d.); per fiets en te voet: **Ierland** (25.030F/15d.), per fiets en zeilboot: **Nederland** (7.400F/8d.) of per minibus en plaatselijk vervoer: **Indonesië - Singapore** (60.035F/22d.).

En voor de "zonnekloppers" zijn er clubs en vakantiecentra in **Spanje** (Costa Brava/vanaf 8.810F/10d.-7n. of 13.690F/17d.-14n.), **Frankrijk** (Bretagne/vanaf 11.700F/7d. + Azurenkust/vanaf 8.230F/8d.), **Griekenland** (vanaf 22.890F/15d.), **Joegoslavië** (vanaf 15.490F/8 d. of 20.420F/15d.), **Marokko** (21.620F/8d. of 27.350F/15d.) en **Tunesië** (vanaf 20.300F/15d. of 23.720F/22d. in volpension). Maar in plaats van het isolement stelt **J.E.S.T.** U voor uw vakantie door te brengen in een aangename sfeer en U vertrouwd te maken met een surfplank, het diepzeeduiken en het tennisspelen.

Goede reis met J.E.S.T.!



Australië: Tussen de kangoeroes met Jan, onze begeleider (34.130F + vluchten 34d.)



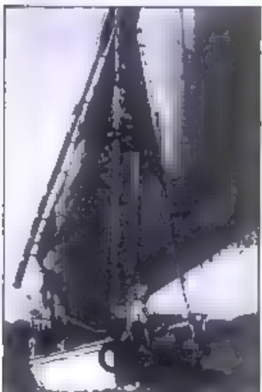
Peru-Bolivia (65.750F/24d.) Per prauw op de Amazone (15.230F/8d. in volpension)



Far West: California, Oregon, Washington, Idaho, Montana, Wyoming, Utah, Nevada, van San Francisco tot Yellowstone via Seattle en Yosemite (vanaf 54.390F/26d.).

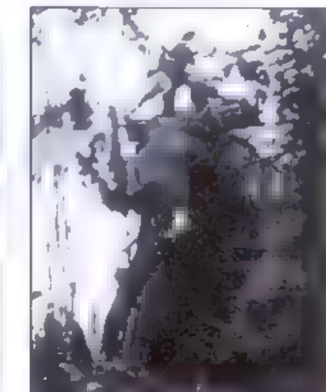


Aarzel niet onze brochure te vragen bij Uw reisagent of "J.E.S.T."-kantoor



Egypte: in een feloek op de Nijl (33.440F/15d. waarvan 3d./2n. op deze legendarische stroom)





In de jungle met J.E.S.T.



J.E.S.T.: De Smaak van Avontuur.

Thailand. Giraffe vrouw "Padong" in de streek van Mae Hong Song (60.720F/22d. met een etnologische "trekking" van 7d./6n. in volpension)

STUDIO PRESS



IK VOELDE JE ANGST, MOEDER... JE KLEMDE ME TEGEN JE AAN ALS EEN BREEKBARE SCHAT...

JE ANGST... JE ANGST DIE ME OMGAF ALS EEN KILLE DEKEN ... ACHTER ONS SLOEG DE DOOD MET ZIJN ZWARTE VLEUGELS ...

"ZE" HADDEN ONS INGEHAALD ...IK WIST AL DAT IK JULLIE ZOU VERLIEZEN, VADER EN MOEDER... "ZE" DOKEN OP UIT DE MIST... LANGZAAM... ZE HADDEN GEEN REDEN MEER OM ZICH TE HAASTEN...

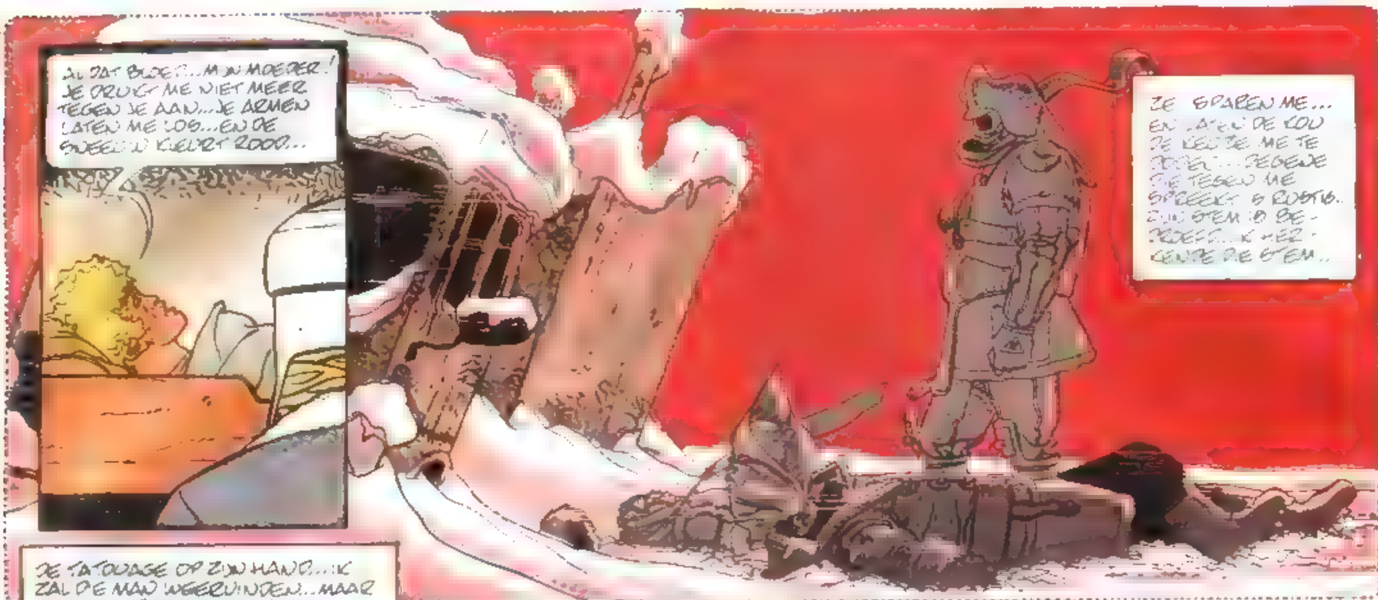
NEE! NEE!

ZE" WAREN GEKOMEN OM TE DODEN... DAT WAS HUN TAAK EN "ZE" BLEVEN DOOF VOOR ONZE KRETEN...

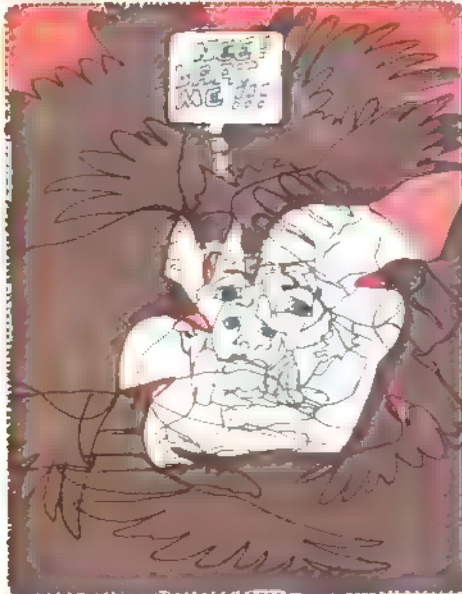
SLA OM



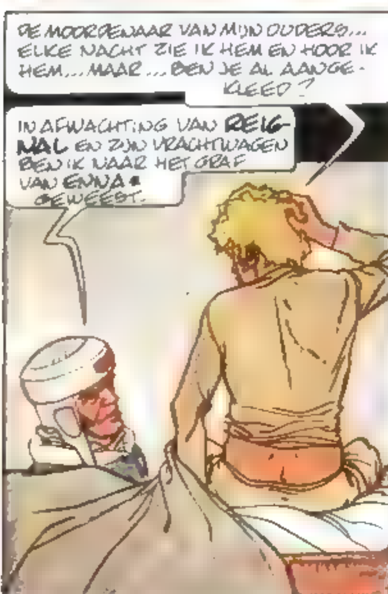
Sneeuw













* ZIE "SNEEUW" EERSTE HOOFDSTUK

DIDIER CONVARD en CHRISTIAN GINE PRESENTEREN

Sneeuw

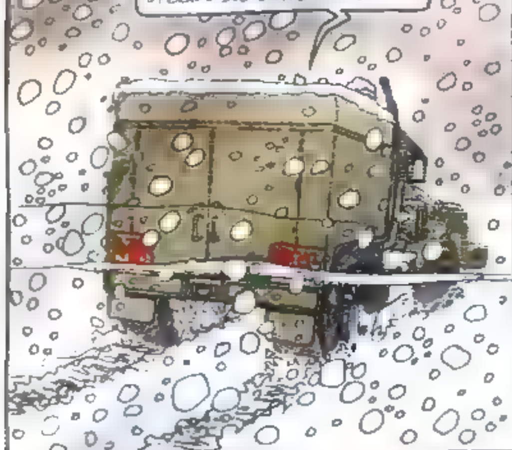
DE RAVENDOOD

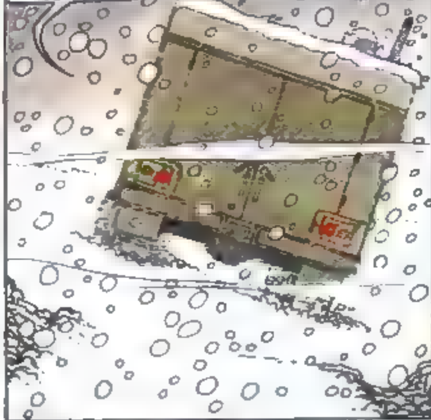
HÉ REIGNAL. ZIE JE DAT?
JA... ER ZAKT MIST UIT DE HEUVELS... EEN BEHOORLIJKE ERWTENSOEP...
VERDOMD, JONGENS, 'EN-TON ZAL ZICH ZORGEN GAAN MAKEN ALS WE TE LAAT IN HET ZIEKENHUIS KOMEN.
NIET ZO SOMBER, GELD! REIGNAL KAN DEZE WAGEN MET Z'N OGEN DICHT BESTUREN...
VERGEET 'T MAAR, PACO. DE INFRAROOD-LAMPEN KUNNEN DIE MIST ZELFS NIET DOORDRINGEN... WE KUNNEN WEL VAN DE WEG RAKEN EN IN VIJANDIG GEBIED TERECHTKOMEN...
EN ONZE LADING IS EEN BUITENKANSJE VOOR PLUNDERAARS...
WAT JE ZEGT! TWEE TON ZOUT! VOOR DEGENEN DIE GEEN VACCIN TEGEN DE ZIEKTE VAN ORION HEBBEN KAN HET ZOUT EEN GOED TEGENGIF ZIJN.
HÉ REIGNAL! JE RAAKT VAN DE WEG!
AI! IK DACHT DAT WE EEN DUIK ZOUDEN MAKEN! NOG EEN KEER ZO'N PANIEK EN JULLIE KUNNEN ME WEGDRAGEN!
JA, HOU NOU JE MOND MAAR, PACO!

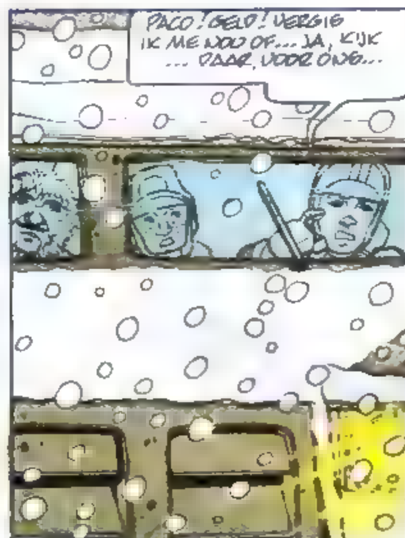
SLA OM



Sneeuw


NIETS AAN TE DOEN... DE INFRA-KOPLAMPEN ZIJN NUTTELOOS IN DEZE TROEP! WE KONDEN TOCH NIET WETEN DAT HET WEER ZO OPEENS ZOU OMSLAAN?

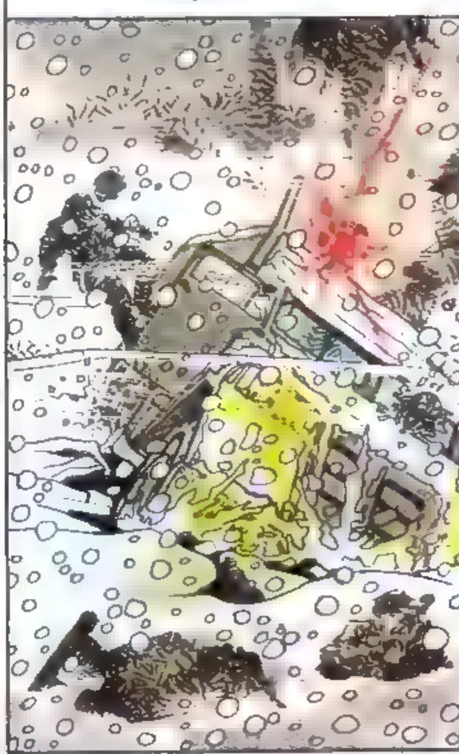

REIGNAL! ZET DAT MONSTER STIL! DIT WORDT ONZE DOOD!
SCHREEUW NIET ZO! JE WEET BEST DAT STOPPEN IN DEZE SNEEUW ONZE DOOD ZOU BETEKENEN...

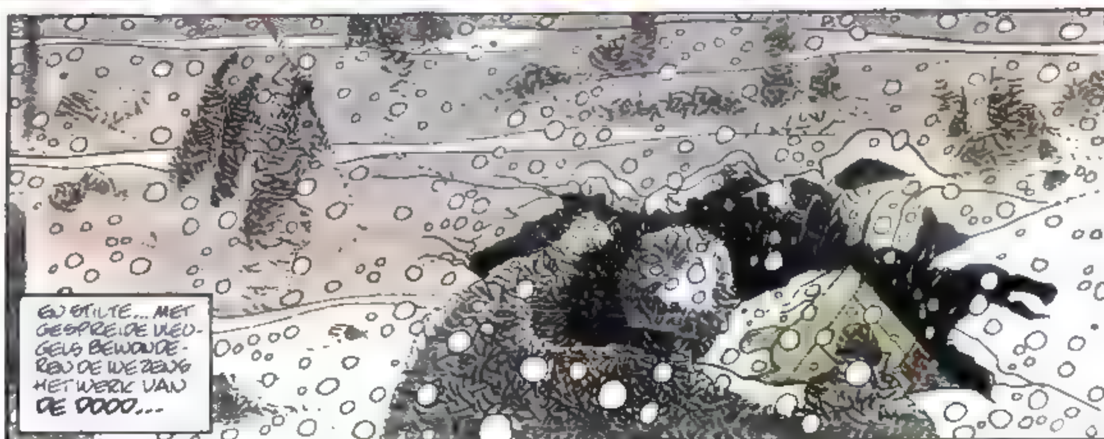

PACO! GELD! VERGIS IK ME NOU OF... JA, KIJK ... DAAR, VOOR ONS...


REMMEN, REIGNAL! REMMEN! DAT DING ZAL ONS...

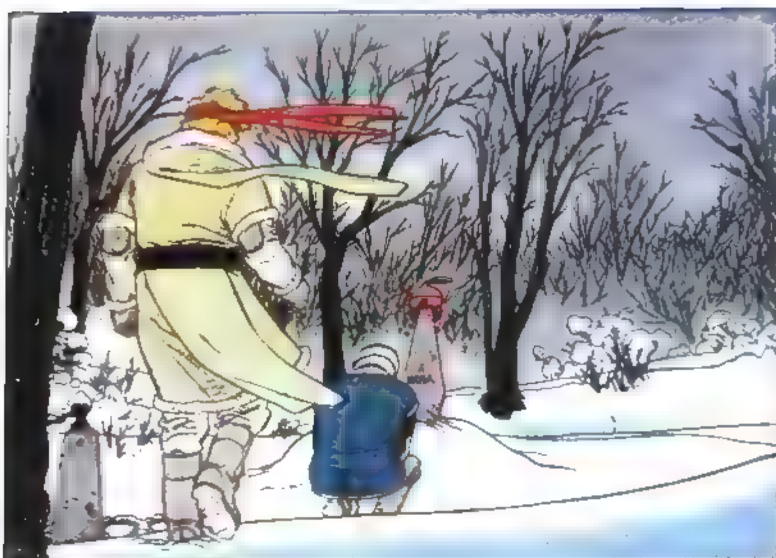



ALLE DUIVELS! DIE BEESTEN OMSINGELEN ONS...


OPEENS EEN VAL... EEN DONDEREND GERAAS, KRETEN, BREKENDE BOTTEN, SCHEUREND PLAATIJZER...


EN STILTE... MET GESPREIDE VLEUGELS BEWONDEREN DE WEZENS HET WERK VAN DE DOOD...



















wordt vervolgd

De Zeilen van het Avontuur

IN HET KIELZOG VAN DE CONSTITUTION RACE



Een feestelijke doop voor de «Europa» en zijn bemanning.

Voor Europeanen en Amerikanen betekende het jaar 87 een belangrijke historische verjaardag. Terwijl in Europa de dertigste verjaardag van het Verdrag van Rome (getekend op 25 maart 1957) werd gevierd, waarin de zes eerste lidstaten van de Europese Gemeenschap zich verbonden, maakten de Amerikanen zich op voor een feestelijke herdenking van het ontstaan van hun grondwet, tweehonderd jaar geleden. Waarom zouden de twee verjaardagen dan niet samen gevierd kunnen worden? Het organiseren van een transatlantische zeiltocht drong zich als vanzelf op. Geen sponsors en geen van de grote sterren van de zeilsport zouden meedoen: alleen amateurs vol idealen, aan boord van enkelvoudige schepen van 12 tot 14 meter lengte. De ontvangst van de zeilschepen uit Europa, tijdens de festiviteiten rond het eeuwfeest was daarom erg aantrekkelijk voor de stad. En er gebeurde nog meer: een Amerikaans schip, gedoopt «Philadelphia» zou meedoen aan de «Constitution Race». John Kalish, 46 jaar en 15 jaar zeilervaring, zou het bevel erover voeren... Guy van Haverbeeke, de dynamische promotor van «Sail for Europe», zag er een gelegenheid in om de verjaardag van het Verdrag van Rome op een passende manier te vieren. Van hem kwam ook het initiatief om het schip «Verdrag van Rome» aan de start te doen verschijnen van twee races om de wereld. Die gok werd bekroond met een 3e plaats in 1978 en een 6e plaats in 1982. In 1984 bracht hij de «Europa» in de open Ronde van Frankrijk voor zeilschepen, waarbij hij de eerste plaats haalde... Deze Amerikaans-Europese «Constitution Race» trok hem vanzelfsprekend bijzonder aan.

VAN DROOM TOT WERKELIJKHEID

Een mooie droom! Maar hij moest nog verwerkelijkt worden... Guy van Haverbeeke zou nog heel wat problemen tegenkomen voor hij zijn ambitieuze projekt van de grond heeft. Behalve de «Philadelphia» zou hij er graag een geheel nieuwe «Europa» in willen zien en twaalf zeilschepen die de twaalf lidstaten van de EG vertegenwoordigen. De Europese afgevaardigden zijn wel ingenomen met deze operatie, die de vriendschapsbanden tussen de Oude en de Nieuwe Wereld alleen maar kan versterken, en de financiering van een tweede «Europa» komt rond. De doopplechtigheid in Brussel, midden op de o zo symbolische Schuman-Rotonde op 19 mei jl door Sandra Kim, betekende een bont spektakel. Bij deze gelegenheid werd ook de bemanning bekend gemaakt. Voor Yves de Coninck is het een première al heeft hij dan ook wel degelijk zeemanservaring. Sinds zijn 12e jaar is hij een zeil-enthousiast en deze Brusselaar heeft al heel wat vergelijkbare races achter de rug, waaronder een Ronde van Frankrijk en een tocht om de wereld, als bemanningslid. Ditmaal zal hij de schipper zijn. Om hem bij te staan werd er een Europese bemanning bijeengezocht: de Belg Marc Engelbert, de Hollander Bas Hoekstra, de Italiaan Paolo Millich, de Fransman Eric Bardaille en de Ier Donald Browne. Minder eenvoudig was het om in deze tijd van crisis en bezuiniging de twaalf regeringen over te halen zo'n driemiljoen Belgische franks (+/– ƒ165.000,-) bijeen te brengen voor het uitrusten van een schip. Bemanning zover krijgen dat ze voor de sport en de eer meedoen is al evenmin echt eenvoudig. Toen lieten de Grieken, waardige afstammelingen van Odysseus, wat van zich horen. Ze vaardigden de «Hellas» af met aan boord Emmanuel Gogosis, omgeven door een bemanning van zes koppen. De Portugezen, die zich hun eigen grote maritieme verleden herinnerden en bewijzen wilden dat ze nog in staat waren de heldendaad van Alvares Cabral over te doen, zal worden gecommandeerd door João Lucio, met de hulp van zes landgenoten. Onverwachter was de reaktie van Luxemburg. De «Letzeburg», met veel feestelijk vertoon gedoopt op 13 april door de Groothertog en zijn gemalin, vertegenwoordigt de hoop van de Luxemburgers. Daarvoor koos men daarom een Belg met Atlantische ervaring: Paul van Tongerloo. Vijf deelnemers aan de start, voor andere organisatoren zou dat toch een soort mislukking betekenen. Er is echter heel wat meer nodig om Guy van Haverbeeke te ontmoedigen. En de samengestroomde menigte op de kade van Nieuwpoort gaf hem trouwens volkomen gelijk, toen daar op 16 mei het vertreksein van de «Constitution Race» werd gegeven.

HET RUIME SOP

Om 12 uur precies kozen de vijf zeilschepen op een zonnige zondag in mei het ruime sop. Het zou bijna vier weken duren voor ze Philadelphia bereikten. Op de kalme Noordzee groeten vele plezierschepen met hun veelkleurige zeilen de dappere deelnemers. Misschien stiekem een beetje jaloers op dit avontuur. Een gunstige wind van windkracht 4 of 5 drijft de schepen de zee op. Vijf dagen lang vergezelt een schip van de Belgische Marine, de mijnenveger «Heist», de deelnemers en verleent ze desgewenst hulp, tot de uiterste punt van het schiereiland Cornwall. Aan boord van dat schip delen wij het actieve leven van de matrozen. Vanaf het begin heeft de «Europa» een mooie voorsprong opgebouwd, waarmee ze haar uitstekende kwaliteiten bewijst. Al snel blijkt dat voor de mensen aan boord niet alleen het deelnemen, maar vooral het winnen belangrijk is. Maar de «Hellas», de «Portugal» en de «Letzeburg» blijven niet achter. Alle drie waren ze eveneens van plan de overwinning in de wacht te slepen. Twee uur na de start wordt de «Philadelphia» helaas het slachtoffer van zijn supporters. Een motorboot vol met jonge Amerikanen die hun landgenoten kwamen aanmoedigen, ramt met volle vaart de romp van het schip, zodat er een diepe scheur ontstaat die het schip dwingt terug te keren. Iedereen wordt dan ingeschakeld in de

De «Philadelphia», het slachtoffer van zijn supporters.



Een Europese bemanning voor de «Europa».





Alle hoop voor de Luxemburgers.

hoop het schip zo snel mogelijk weer zeeree te maken, terwijl John Kalish een beroep doet op de jury om een tijdshandicap van de reparatieperiode te verlenen. Op de «Heist» is het een vrolijk leventje. De wind is nog steeds gunstig en doet de zeilen van de «Europa» bollen, die nog steeds aan kop de golven klieft. Als de nacht valt hebben de «Hellas», de «Portugal» en de «Letzeburg», die vlak bij elkaar liggen, een achterstand van zo'n vijftig mijl op het schip. Om ongeveer 5 uur in de morgen horen we de volgende dag dat de «Philadelphia» zover is opgeknapt dat hij weer in de race kan. Het belooft een «koude zondag» te worden. De golven in het Kanaal worden hoger en op 90 mijl van Nieuwpoort handhaaft de «Europa» zijn voorsprong op de andere deelnemers. De «Portugal», die ook de Engelse kust volgt, ligt zo'n 30 minuten achter, terwijl de «Letzeburg» een zuidelijker koers vaart. Aan het eind van de ochtend krijgt de «Hellas» ter hoogte van Brighton ernstige problemen met het roer. Het blijkt onmogelijk verder te varen en het Griekse schip zoekt zijn toevlucht in het haventje Shoreham. Bij zonsopgang van maandag 18 mei is de zee woelig en ziet het ernaar uit dat het een veelbewogen ochtend kan worden. Rond 11 uur laat de zon zich toch even bescheiden zien en worden de golven wat minder hoog. De jacht op de zeilschepen van de «Constitution Race» is weer geopend. Volgens de laatste berichten, ligt de «Letzeburg», die met een snelheid van 8,[illegible] knopen, oftewel 15 km/u koerst, [illegible] mijl voor op de «Europa». Ondanks kleine radarproblemen ligt de «Portugal» nog 45 mijl achter hen. Wat de «Philadelphia» betreft... de [illegible] zijn hard bezig de verloren tijd in te halen. Met bijna 10 knopen liggen ze niet meer dan 40 mijl achter!!

DE GROTE KLAP

De grote klap om 13.30 uur. We ontvangen een alarmoproep van de «Letzeburg». 30 minuten later liggen we langszij. Het schip ligt bewegingloos ter hoogte van Start Point. De averij lijkt ernstig: de elektrische installatie weigert te functioneren. Bovendien is er een visnet in de schroef geraakt waardoor het roer geblokkeerd is. Vanaf de «Heist» wordt een sloep te water gelaten. De technici van de Marine snellen te hulp. Tevergeefs proberen ze de zaak weer in werking te krijgen. De «Zinia», die te hulp wordt geroepen, komt onmiddellijk. Kikvorsmannen duiken en slagen er snel in het roer vrij te krijgen. Maar het elektrisch systeem blijft weigeren. Er moet een vluchthaven gezocht worden, en dat wordt Plymouth. We vergezellen het Luxemburgse zeilschip en wachten het op bij de ingang van de baai, terwijl een schitterend oud zeilschip, en van de laatste getuigen van Trafalgar, de «Hermes» lijkt uit te dagen, het enorme vliegdekschip dat half verscholen in de mist ligt.

Voor de bemanning van de «Heist» is er werk aan de winkel. Welke gevaarlijke gek sticht elke dag om dezelfde tijd brand in de machinekamer? Geen zorgen, het is maar simulatie. Het doel ervan is de waakzaamheid en doeltreffendheid van de matrozen te beproeven. «Brand is het gevaarlijkste wat er kan gebeuren op zee», legt de commandant uit. «We moeten altijd klaarstaan om ertegen op te treden». Op dinsdag 19 mei worden we wakker onder een stralende zon. De buitengewoon kalme zee ziet er prentbriefkaartachtig blauw uit. De «Europa» heeft gebruik gemaakt van de nachtelijke passaatwinden om zijn voorsprong nog te vergroten. De «Portugal» koerst in zijn kielzog op een vijftiental mijl, en de «Philadelphia» weer een dertigtal mijl daarachter. De achterstand is snel ingelopen. Die morgen heeft de «Hellas» Shoreham verlaten en de race weer opgevat. Hij ligt nu in vierde positie... Bekomen van de emotie nu de pech eindelijk verholpen is, hebben de Luxemburgers hun enthousiasme hervonden. Aan het begin van de middag vertrokken ze weer, vastbesloten om te winnen. De reparatie heeft ze niet al teveel achterstand opgeleverd. De anderen hebben al te maken met de eerste hoge golven van de Atlantische Oceaan, als wij ze achterlaten, terwijl op het uiterste puntje van Land's End een vuurtoren knipoogt om het einde van de Oude Wereld aan te geven...

Achter de «Europa» koerst de «Letzeburg» op een overwinning af.

Jean-Louis LECHAT
Foto's: J.P. Stassen en P. De Jonge

Een van de laatste getuigen van Trafalgar.





Meneer Edouard

DIDGE

DE SFEER WAS DRUKKEND, DIE NACHT. ER DREIGDE ONWEER. IN DE VERTE WAS AL HET ZWARE GEROMMEL TE HOREN DAT WEERKAATSTE TEGEN HET HEMELGEWELF



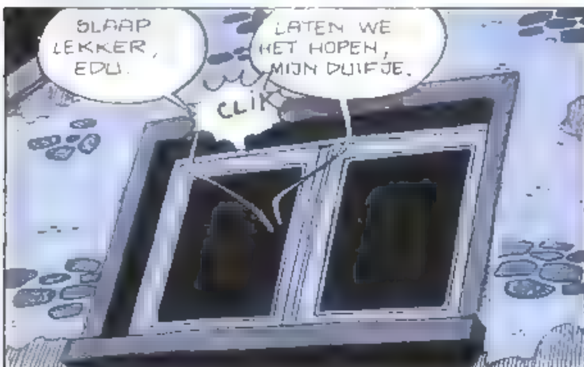
1A-



OVERAL BROEIDE EEN SOORT ONRUST. DE VOOROUDERLIJKE VREES VOOR DE NATUURELEMENTEN LAAIDE WEER OP.



ER HING EEN VREEMDE SFEER. DE BEKLEMMENDE VOCHTIGHEID VAN DE LUCHT DEED EEN VOORGEVOEL VAN IETS RAMPZALIGS ONTSTAAN.



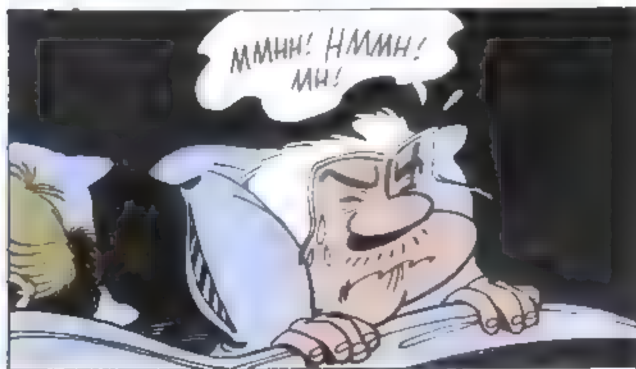
OOK DE DIEREN WAREN NERVEUS. INSTINCTIEF VOELDEN ZE AAN DAT ER IETS ONGEWOONS TE GEBEUREN STOND. DIEREN ZIJN DAAR GEVOELIG VOOR. ZE VERGISSEN ZICH NOOIT.



1B



HET ONWEER WAS NU VLAKBIJ. DE LUCHT WERD GELADEN, EEN ONAANGENAME GEUR VERVULDE DE ATMOSFEER... EEN ZWAVELLUCHT...

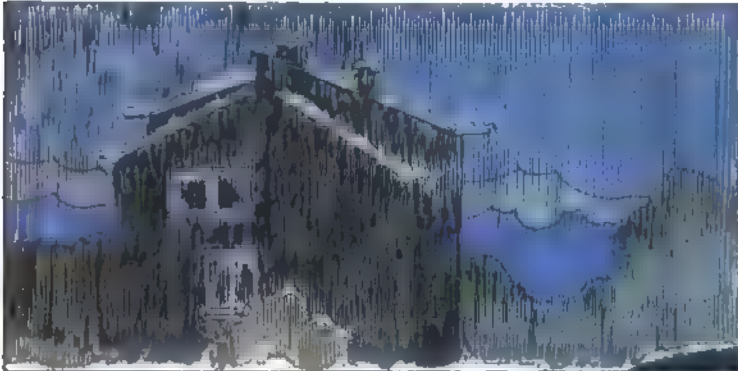


EN DAAR BARSTTE HET LOS
HET GEWELD DEED DE HARDE TRILLEN EN IETS ALS EEN ENORME SCHOKGOLF WAS VOELBAAR

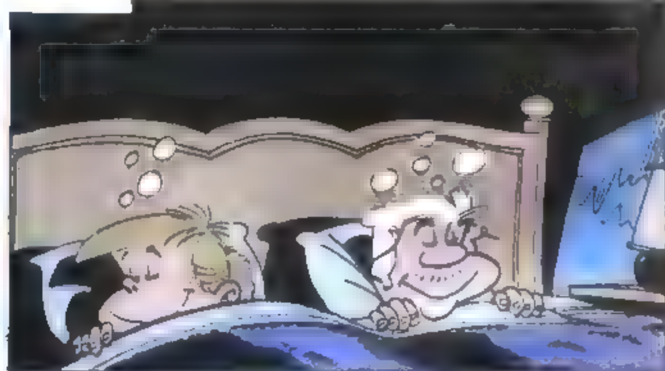


2A-

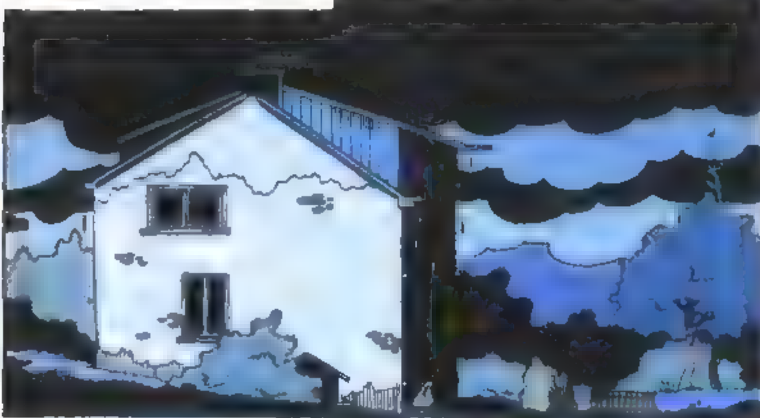
EN DE STORTVLOED BARSTTE LOS. EEN LOODRECHTE, DICHTE REGEN. EEN ZWARE REGEN DIE DE BLADEREN GESELDE EN OP DE GROND RATELDE.



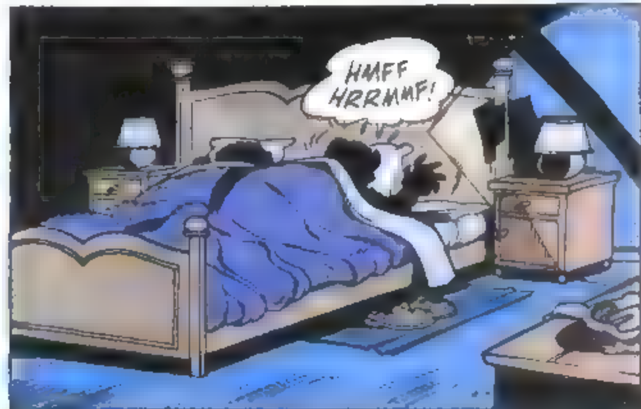
HET WAS OF DE REGEN DE SPANNING WEGNAM EN DE DRUKKENDE ONRUST MEEVOERDE.



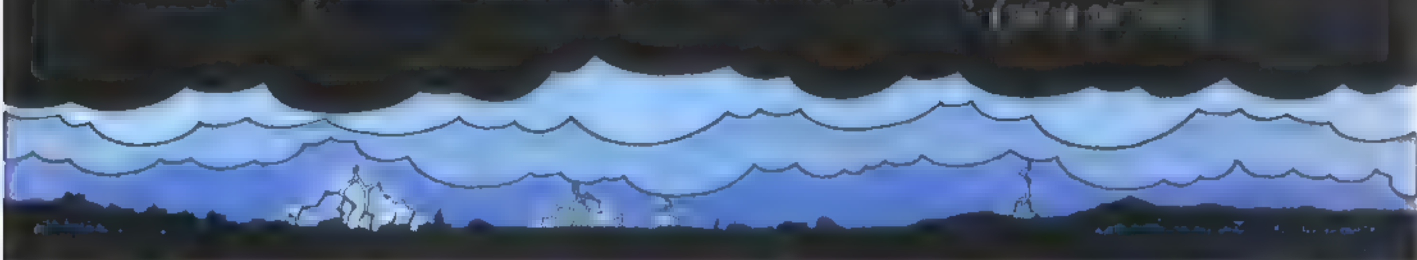
EVEN ONVERWACHT ALS DE BUI BEGONNEN WAS STOPTE ZE EN EEN ENORME HOEVEELHEID STATISCHE ELEKTRICITEIT VERVULDE DE ATMOSFEER



TEGELIJKERTIJD BEGONNEN ER BIJ MENEER EDOUARD THUIS ONVERKLAARBAARE EN VERONTRUSTENDE VERSCHIJNSELEN OP TE TREDEN. VERSCHIJNSELEN DIE ZOUDEN LEIDEN TOT..



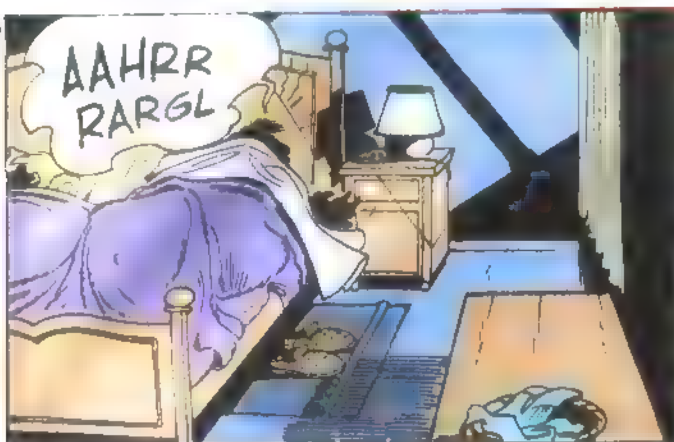
2B-



SLA OM



Meneer Edouard















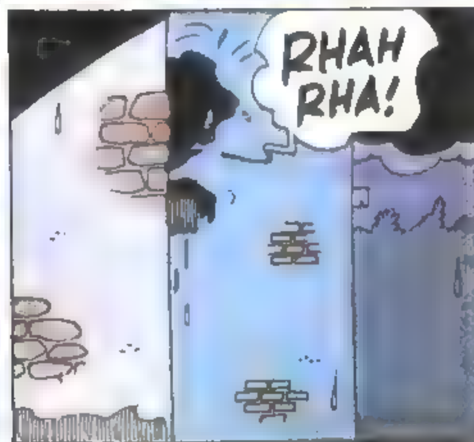


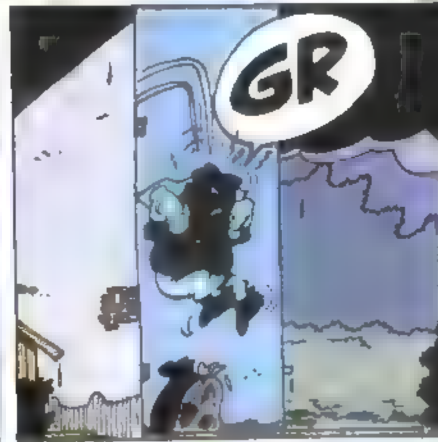








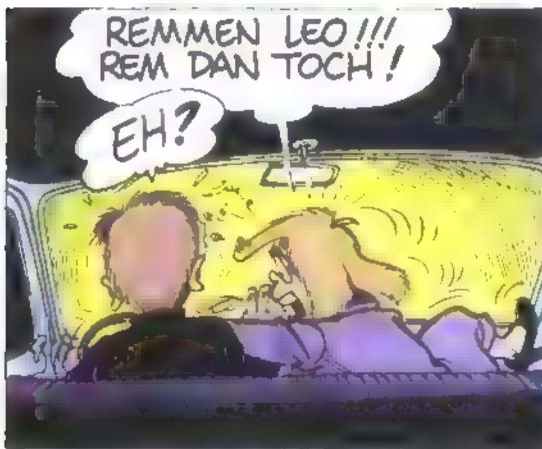


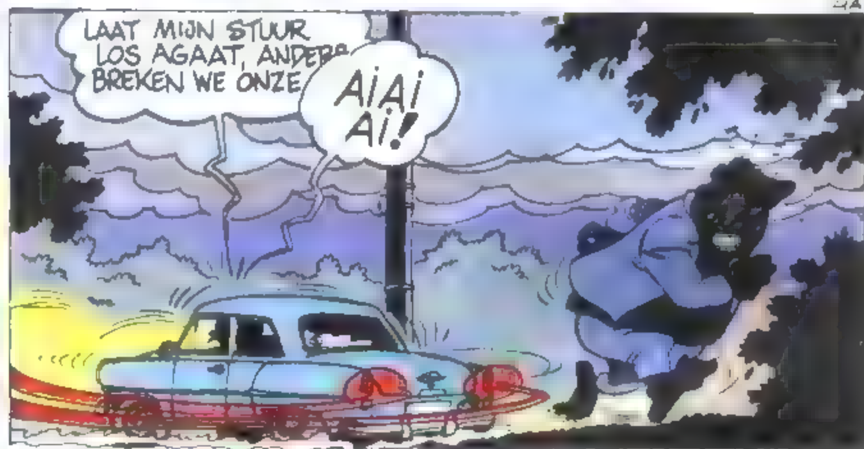


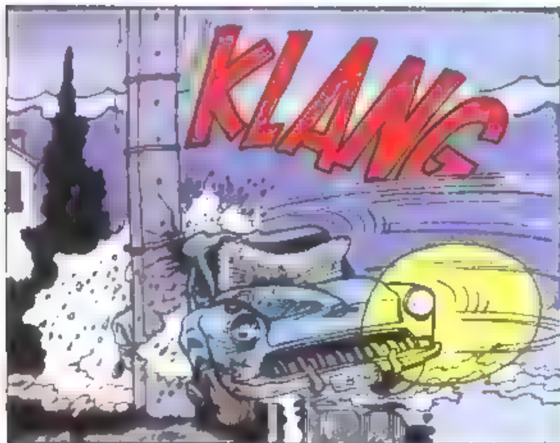


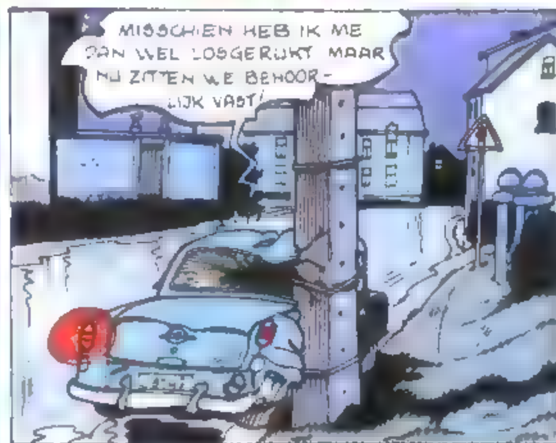


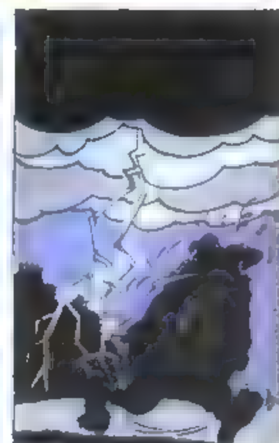


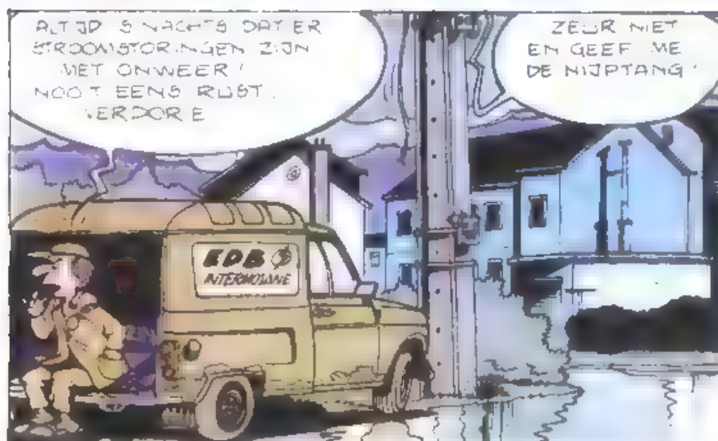
















wordt vervolgd



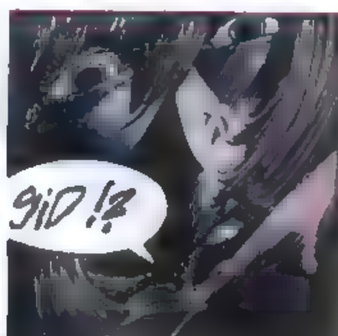
Rork

SAMENVATTING: Rork voelt nog steeds een merkwaardige menging van gunstige en gevaarlijke krachten. Plots verschijnt er een grijsaard, die even snel verdwijnt. Tijdens de nacht houden Rork en de drie ontdekkingsreizigers om beurt de wacht. 's Nachts vernietigen bliksemschichten een groot deel van de depot weg.

KRAAK!

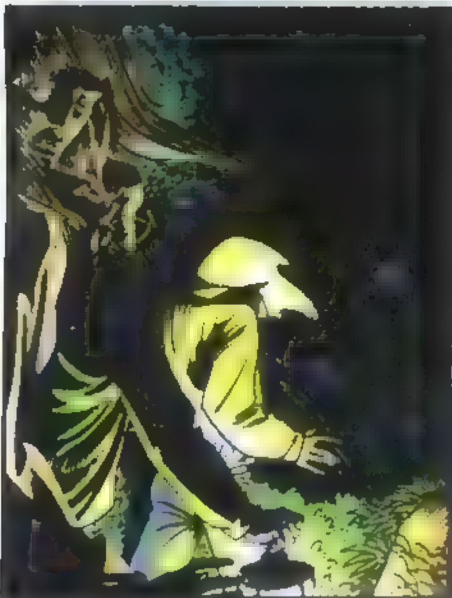


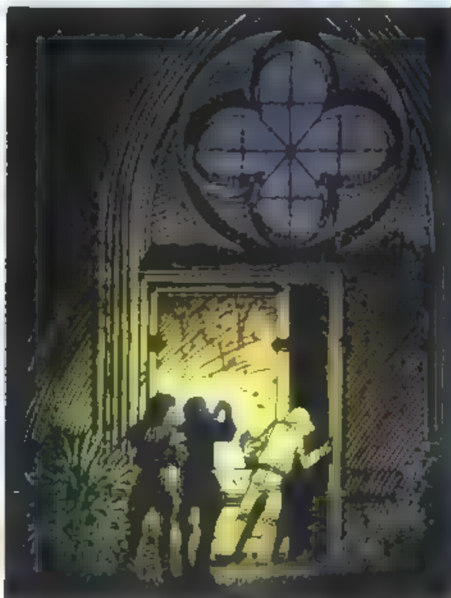




KRAAK!

SID??...







SLA OM



Rork

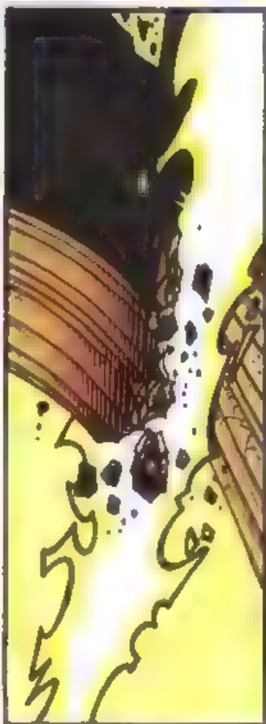
ANDREAS

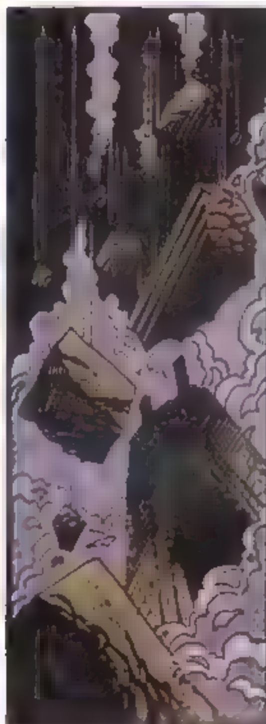
KRAAK!

VADE! MISVORMDE TRONIE VAN DE DEMON!

SID! NEE!!

















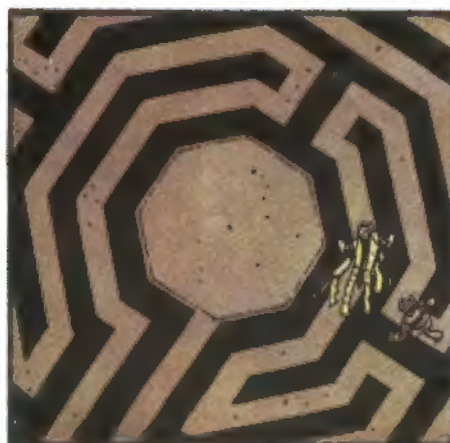














SLA OM



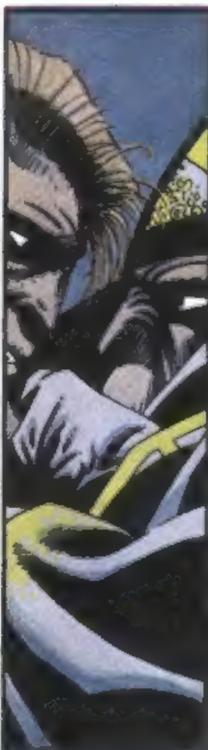
Rork

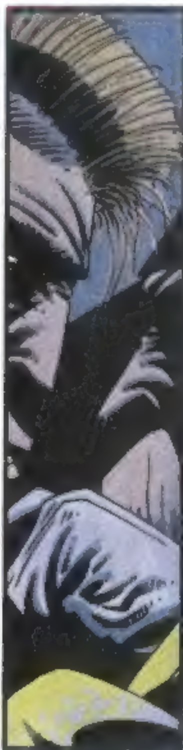
MIJN ALBUMS "FRAGMENTEN" EN "DOORGANGEN" ZIJN UITGEGEVEN IN DE COLLECTIE "VERHALEN EN LEGENDEN" LOMBARD UITGAVEN













SID...



















wordt vervolgd

OP SLAG VERLIEFD.

HONDA VISION Het is een beauty waarmee je voor de dag kunt komen. Hij laat je nooit in de steek. De Honda Vision. Speels, praktisch en snel. Heeft alles wat je nodig hebt. Een elektrische starter en automatisch bedieningsgemak bijvoorbeeld. Gas geven en remmen, da's alles. Je kunt hem krijgen in vlammend rood, in smetteloos wit (met blauw) of in stijlvol zwart (met rood). Een lust voor het oog, welke je ook kiest. De Honda Vision. Een brommer om verliefd op te worden.

YOU MEET THE NICEST PEOPLE ON A HONDA. **HONDA**